

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 5 (41)
май 2003 год

Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield

Возросшая сложность, тысячи вариантов тактических действий, шикарное оружие и, конечно же, мультиплеер возносят эту игру на недосягаемую высоту.





В последнее время тематика Второй мировой войны в компьютерном игростроении вышла на новый пик популярности. Не стали исключением и российские студии-создатели игр. В их число затесалась и компания Nival Interactive. Об одном из ее проектов, долгожданном «Блицкриге», я и хочу вам рассказать более подробно.
Об этой игре слышали многие. Многие желали ее увидеть, так как в основном мы имеем игры аналогичной временной тематики, пораженные вирусом однобокости, в них превалирует взгляд западных союзников об их решающем вкладе на ход войны. Восточный же фронт практически игнорировался. Хотелось, чтобы подобный вирус не поразил «Блицкриг» с точностью до наоборот.
И, надо сказать, этого не случилось.

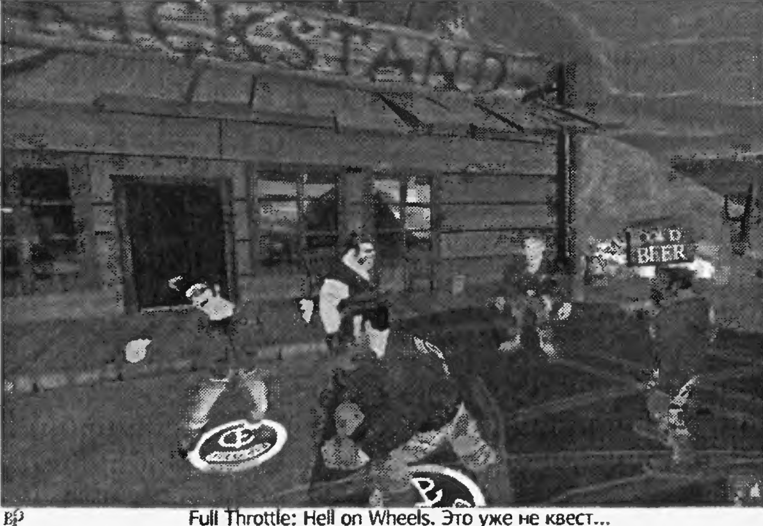


АНОНСЫ

Мы таки дождались официального объявления компанией LucasArts продолжения известного квеста Full Throttle, но...

Но дело в том, что это уже не совсем квест;(. **Full Throttle: Hell On Wheels** (http://www.lucasarts.com/products/hellonwheels/) будет представлять из себя экшен с элементами квеста. Что из этого всего получится — непонятно. Но классный квест все равно жаль...

EA сообщила о том, что аркада от третьего лица "с элементами RPG" **Lord Of The Rings: The Return Of The King** выйдет на всех платформах этой осенью.




Full Throttle: Hell on Wheels. Это уже не квест...

На E3 компания Wizards Of The Coast собирается провести официальную презентацию сиквела достаточно неоднозначного (но от этого не менее популярного) проекта **Magic The Gathering Online 2**. Кстати, сейчас в игре находится более 70 млн цифровых карт, причем за каждую были уплачены вполне реальные зеленые хрустящие бумажки.

Vivendi Universal сделала официальный анонс третьей части известного мультиплеерного проекта **Tribes: Vengeance** [3]. Новые Tribes будут теперь не чисто мультиплеерными — в третьей части впервые в серии появится полноценный одиночный режим (!). Игра будет основана на обновленном Unreal Engine и появится на полках магазинов (и лотках пиратов;) только лишь в конце 2004-го. Разработкой занимается Irrational Games (**Freedom Force, System Shock 2** и др.).

EA объявила второй адд-он к Medal Of Honor: Allied Assault. В **MoHAA: Breaktrough**, выходящем этой осенью, мы сможем, играя за сержанта американской армии Джона Бейкера (ох и любят разработчики МоНАА инициалы Д.Б. Вспомним, например, Джека Барнса из **Spearhead**;), повоевать в Италии и Северной Африке. Разумеется, будет новое оружие, даже обещают новый мультиплеер-режим Liberation (все убитые попадают в плен на базу врага, и их нужно будет освобождать).

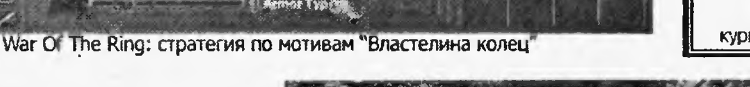
PopTop Software и Take2 анонсировали экономическую железнодорожную стратегию **Railroad Tycoon 3**. Больше сценариев, больше локомотивов, больше зданий, больше грузов... Любителям железнодорожного менеджмента осталось не так уж долго ждать — разработчики обещают управиться к осени.

Gray Matter Studios официально объявила футуристический шутер от первого лица **Trinity**. Мрачное будущее, единственная надежда человечества, суперспособности и все-такое-прочее ждет нас в следующем году. Издателем нового претенциозного проекта выступит Activision.

Microsoft анонсировала адд-он к грамотной стратегии **Age Of Mythology**. Разработка **Age Of Mythology: The Titans** будет завершена этой осенью. Проект принесет игрокам новую расу (атлантов), новую сингл-кампанию, а также почти три десятка новых юнитов. Любители AoM, думаю, мимо пройти не смогут;).

Российская компания "Бука" сообщила, что локализованная версия качественной трехмерной аркады **Rayman 3** будет доступна уже в этом месяце (май). Объем — 3CD.

Официально объявлен второй адд-он к популярной Battlefield 1942. В **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** будут включены новые виды оружия (Mauser K98, Remington Auto 5 и др.) и техники (танк "Шерман" с ракетной установкой, "Штурмтигр", истребитель "Гоблин" и даже ракетный ранец!!!). Кроме этого, добавят новые карты и восемь новых синглуровней. Адд-он разрабатывается Digital Illusions Canada и появится на прилавках осенью 2003-го.



War Of The Ring: стратегия по мотивам "Властелина колец"

ПАТЧИ

Свеженькую, с пылу жару, обновку к **Bandits: Phoenix Rising** (до версии 1.1) тянем-потянем отсюда: http://files.worthplaying.com/files/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=69.

Очередной заплаткой для своей RPG **Divine Divinity** разродилась Larian Studios: http://www.larian.com/Site/fix/DivPatch_English.exe (версия 1.33, 12 MB).

"Патчик" (размером в 12 MB) к **Unreal Tournament 2003** до версии 2225 можно ухватить тут: http://www.unrealtournament2003.com/?downloads.

Обновление 1.01 для **Metal Gear Solid 2: Substance** (http://www.3dgamers.com/dl/games/metalgearsolid2s/mgs2patch.exe.html, 12 MB) добавляет поддержку видеокарт на Radeon.

Заплатка для **Praetorians** версии 1.04 (3 MB) берется здесь: http://www.gamershell.com/download_1966.shtml.

Патч 1.17 для **Arx Fatalis** можно взять тут: http://ds1.jowood.at/arxfatalis/ArxFatalis_English_Patch_v117.EXE (4 MB).

Набор расширений для **Championship Manager 4** (enchancement pack) размером в 6 MB можно скачать отсюда: http://www3.sigames.com/download/official/CM%204/404_enhance.exe%20.

Самый свежий на данный момент патч (1.05) для **Космических Рейнджеров** позволяет обмениваться квестами, исправляет и корректирует множество мелких шероховатостей в балансе. Брать тут: http://elementalgames.com/download/rangers/p100v150.zip (4 MB).

Заплатку 1.01 для недавно вышедшего качественного шутера **Vietcong** тянем отсюда (10 MB): http://www.take2games.com/support/patches/Vietcong%20v1.01%20patch.exe.

Новый патч для **Delta Force: Black Hawk Down** версии 1.1.0 можно ухватить по этому адресу: http://www.3dgamers.com/dl/games/deltaforcebhd/bhdupd8a.exe.html (7.5 MB), а очередную увесистую обновку для **C&C: Generals** (версия 1.05) от EA качаем отсюда: ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-105-english.exe (10 MB).

Пару незначительных мелочей в геймплее исправляет патч 1.10 для классического **Starcraft** (3 MB, http://www.3dgamers.com/dl/games/starcraft/sc-110.exe.html) и **Starcraft: Broodwar** (2.8 MB, http://www.3dgamers.com/dl/games/starcraft/Missions/bw-110.exe.html).

Полутораметровый сервис-пак для **Post Mortem**, исправляющий несколько неприятных ошибок (например, глюк медленной ходьбы на P4 с HyperThreading), расположился здесь: http://www.gamershell.com/download_1810.shtml.

Увесистую (17 MB) заплатку для **Mafia** (до версии 1.1) берем с FTP-шника Take2: ftp://ftp.take2.de/patches/mafia_patch_1-1_eng.exe.

Уже можно подлатать и недавно вышедший **Red Faction 2** — патч до версии 1.01 можно взять здесь: http://www.3dgamers.com/dl/games/redfaction2/rf2patch_101.exe.html (2 MB).

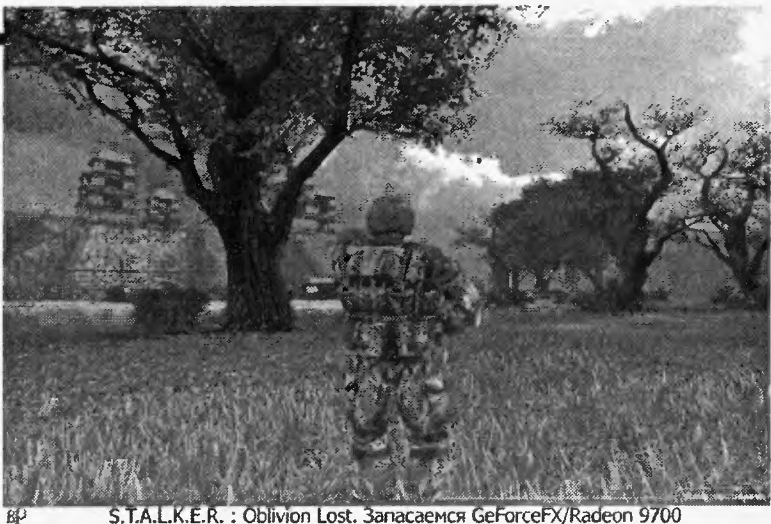
Десятимегабайтное обновление **Splinter Cell** (до версии 1.2 US) качаем отсюда: http://www.gamershell.com/download_1879.shtml.



Первый скришот из Majesty 2. Полное 3D.

РЕЛИЗЫ

Апрель с игровой точки зрения был очень интересным. Вообще, каждый год с приближением мая индустрия видеоразвлечений заметно активизируется — и немудрено, ведь E3 близко! Обо всех интересностях с крупнейшего мирового игрового смотра я обязательно расскажу в следующем номере, ну а пока поговорим о новостях апреля/начала мая, а конкретнее — о делах релизных. Что же интересненького появилось на прилавках?



S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost. Запасаемся GeForceFX/Radeon 9700

Появилась в продаже отдушина для любителей футбольного менеджмента — **Championship Manager 4**. Судя по восторженным возгласам фанатов, их ожидания он оправдал полностью.

А вот шутер от первого лица **Red Faction 2**, чую, навряд ли будет лучше своего слабенького предшественника.

Любители кровавых шутеров, а также ценители черного юмора наверняка уже ознакомились с **Postal 2** — продолжением "самого доброго экшена на свете";) — его обзор читайте на стр. 13.

Уже в продаже очень хороший тактический FPS **Rainbow Six: Raven Shield**, а у нас — уже готов обзор, читайте на 12 странице.

Стратеги не должны пропустить мимо своих винчестеров замечательную **Warrior Kings: Battles** (подробно о ней — на стр. 17–18) и продолжение великолепного Tropico — **Tropico 2: Pirate Cove**.

Не до конца оправдали ожидания шутеры от первого лица **Devastation** и **Delta Force: Black Hawk Down**, а **Nina: Agent Chronicles** и вовсе получился откровенно слабым проектом (при всем моем уважении к этому замечательному женскому имени;).

Любителям ралли рекомендую срочно бежать в магазин за **TOCA Race Driver**, а фанатам аркад — за **Starscape**. На удивление хорошей оказалась пошаговая космостратегия **Galactic Civilizations**, ровно как и "насквозь японская" RPG **Breath Of Fire 4**.

Экономисты все как один играют в **Casino, Inc.** или в **Jurassic Park: Operation Genesis** — по вкусу.

Квестовикам стоит обратить внимание, пожалуй, только лишь на пластилиновый квест **"Падал прошлогодний снег"**.

Вот уж кто-кто, а любители шутеров просто купаются в качественных проектах этого жанра: кроме вышеотмеченных успешных вещей, вроде Rainbow Six: Raven Shield, стоит обязательно ознакомиться с **Metal Gear Solid 2: Substance**, **Vietcong** и **Line Of Sight: Vietnam**. Уже должна бы появиться в наших краях "Цивилизация в realtime" — глобальная RTS **Rise Of Nations** от Microsoft/Big Huge Games. A 29 апреля начал свое шествие (победное ли?) по компьютерам любителей игр амбициозный "отечественный" космический симулятор **Homeplanet**. Это должно быть интересно.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт PC-версии потенциально суперхитового **GTA: Vice City** открылся по этому http://www.rockstargames.com/grandtheftautovicecity/pc/index.htm адресу.

Запущен сайт RPG с элементами экшена **Sacred**: http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/gb_sacred_frameset_ie.html.

Ролевой проект **Restricted Area** открыл свой сайт по адресу http://www.ra2083.com/, а официальный сайт стратегии реального времени **Northland (Cultures 3)** расположился здесь: http://www.gmxmedia.net/northland/.

Обновился сайт пошаговой стратегии **Warlords 4: Heroes Of Etheria** от Ubi Soft. Вот тут: http://warlords4.ubi.com/index.php.

Jedi Knight 3, переименованный в **Jedi Academy**, обзавелся собственным сайтом: http://www.lucasarts.com/products/jediacademy.

Шутер/стратегия (!) **Savage: The Battle for Newerth** обосновалась в сети здесь: http://www.s2games.com/.

Обновленный корпоративный сайт запустил крупный издатель **Activision** — http://www.activision.com/.



Главные помощники Фримена в Half-Life II

Half-Life 2

Еще до E3 в печать (западные журналы) просочились первые скриншоты и крупицы информации о грядущем Half-Life 2 (да, вы не ослышались — это действительно сиквел одного из лучших "сюжетных" PC-шутеров). Стало быть, после выставки о проекте будет известно значительно больше.

Пока же известно следующее: разработка игры началась аж в 1998-ом (и это разработчики пять лет (!!!) молчали как партизаны?!) и должна закончиться в конце сентября этого года (потеснись, великий Doom III!). Использует игра собственный графический движок Source Engine — несмотря на поддержку всех новомодных наворотов, вроде шейдеров, в HL-2 можно будет играть даже на относительно слабом железе. Физику в игре обслуживает доработанный движок Havok (на нем будет основан Thief III и Deus Ex: Invisible War).

Главный герой, наш старый знакомый Гордон Фримен, теперь работает на сверхсекретное правительственное агенство. Над сюжетом, как и в Half Life, работает писатель Майк Лэдлоу. Старых знакомых встретим порядочно: будет и "мужик с дипломатом", и Барни Калхун, даже некоторые монстры из оригинального Half Life выступят на нашей стороне!

В игре будет 12 глав, на которые уйдет, по меньшей мере, 40 часов геймплея (а это "ого-го-го", скажу я вам — в два раза длиннее первой части). Вид — только от первого лица, скриптовых сценок ожидается большее количество, нежели в оригинале, и они будут органичнее вписываться в игру. Обещают потрясающую интерактивность (вот уж кому-кому, а разработчикам Half-Life верю!), продвинутый AI, поддержку огромных открытых пространств, качественную синхронизацию мимики лица, движений губ с произносимым текстом, просто "нереально реальную" физику и удобный редактор карт и модов.

Рейнджеры — forever!

Очень приятно, что разработчики из Elemental Games продолжают активно работать над усовершенствованием своего замечательного проекта Космические Рейнджеры. Постоянный выпуск патчей, конкурсы, рейтинги... И вот, наконец, появился официальный редактор квестов (оригинальной и очень интересной части геймплея), а также средства для добавления их в игру!!! За информацией обращайтесь сюда: http://elementalgames.com/rus/r_add.php. Кстати, самые интересные квесты войдут в сиквел — Космические Рейнджеры 2, работа над которым, по слухам, уже идет. Ну, а уж после него появятся Рейнджеры 3 — в полном 3D.

Enter The Matrix — последняя надежда Infogrames?

Французская издательская компания Infogrames сейчас переживает не самые лучшие времена: внешний долг компании в данный момент составляет более 350 млн евро, и, пожалуй, последний реальный шанс для нее выкарабкаться — продать Enter The Matrix в достаточных количествах (более 4-5 млн экз.). На разработку и раскрутку проекта уже потрачено более 50 млн евро — "пан или пропал". Что ж, будем надеяться, что Enter The Matrix и Infogrames ждет безоблачное будущее. Кстати, познакомиться с амбициозным экшеном мы сможем уже в этом месяце — копите денежки на 6 CD.

E3'2003

Electronic Entertainment Expo (E3), крупнейшая выставка развлекательных технологий, пройдет в этом году, как уже стало традицией, с 14 по 16 мая в Лос-Анджелесском выставочном центре Kentia Hall. В этом году на E3 приедут более 400 компаний участников (причем 160 из них ранее на E3 не выставлялись), дабы продемонстрировать 1350 (!!!) игровых продуктов для всех платформ. Полная площадь зарезервированного под стенды пространства составляет внушительную цифру в 17 170 м² (!!!). Что ж, будем наблюдать за этим "праздником жизни" — хоть и заочно.

Россияне на E3

Компания 1C представит на E3 целых 14 проектов, среди которых: "Дальнобойщики 3" (симулятор дальнобойщика), "Пограничье" (3D RPG/Action), Axle Rage (футуристичный байкерский 3D action), "Периметр" (RTS), Bloody Magic (3D RPG), "Сфера" (MMORPG) и другие любопытные "тайтлы".

"Бука" обещает привезти на E3 RTS "Маги войны: Тень повелителя", ролевой проект "Талисман", а также уже знакомые русскоговорящим игрокам "Код доступа: РАЙ", "Шторм: Солдаты неба" и прочие заслуживающие внимания проекты.

Опубликовала свою E3-линейку и компания "Руссобит": посетители выставки увидят RPG с элементами action Xenus, RPG "Златогорье 2", а также шутеры от первого лица Kreed и Neuro.

Карты для "Блицкрига"

Московская компания Nival Interactive объявила конкурс на лучшие карты для одиночной (главный приз — звуковая карта Creative SB Audigy) и сетевой игры (главный приз — карта на базе GeForce 4) недавно вышедшей замечательной стратегии "Блицкриг". Конкурс начался 25 апреля и продлится до 25 июня — спешите, о мастера креатива! Готовые карты отправляйте на адрес tournament@nival.com, а за дополнительной информацией обращайтесь на сайт компании: http://www.nival.ru/. Удачи вам!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

ВИКТОРИНА

Легкое весеннее оцепенение прошло, и "Викторина" постепенно возвращается в обычное русло. Заметно, прежде всего, по количеству участников (по сравнению с прошлой викториной — небо и земля) и проценту правильных ответов. Это не может не радовать.

Победителями второй весенней викторины стали **Глебовский Денис** и **Краюшкин Кирилл**. Поздравляем, друзья! Поздравляем и ждем звонка в редакцию — там вам расскажут как получить заслуженные призы (2 CD с играми на выбор и майка с логотипом "ВР")!!!

Если же вы присылали нам свои варианты ответов и не наблюдаете себя в числе победителей, то, может быть, вы просто ошиблись в ответе на наши, не самые простые, прямо скажем, вопросы? Что, все еще уверены в своей правоте? Ну тогда сравните свои варианты с "эталонными":

1. Вопрос-зарисовка N1: **Syberia** (Практически дословный пересказ финального мультика; упоминания певицы, космонавта, Ганса [Воральберга]...)
2. Вопрос-зарисовка N2: **Jagged Alliance 2** (Иван, Тень, Балима, Скайрайдер, Рысь, Кингпин, Дмитрий — все указывает на известнейшую тактическую стратегию)
3. Вопрос-зарисовка N3: **Космические рейнджеры** (Тахионные резцы, феяне, приставка "Бамбай" в имени пирата...)
4. Кота, пострадавшего от действий серийного маньяка в одноименном квесте про братьев Пилотов, звали **Мышьяк**.
5. Главный плохиш в Morrowind зовется **Dagoth Ur-om**.
6. Tanya, Sonya, Kitana — в этом списке **нет** лишних, поэтому считался правильным любой ответ (Sonya, Tanya, Kitana) на этот вопрос. *
7. Лидера хабологистов в Fallout 2 звали **AHS-9** (или **АХС-9** в русском варианте)
8. По умолчанию женского персонажа в оригинальном Carmageddon называли **Die Anna**.
9. Бог света в Grandia 2 — **Гранас**.
10. В "Шторм: Солдаты Неба" (Echelon: Wind Warrirors) новый перехватчик (interceptor) назывался **INT5-220 Werewolf**.

Хм, говорите, все правильно?.. Что ж, значит вы просто опоздали с ответом. Или прислали его по электронной почте — помните, что ответы на вопросы викторины принимаются ТОЛЬКО обычной ("бумажной") почтой. Ну да ладно, не огорчайтесь — не повезло в этот раз, обязательно повезет в следующий — понадобится лишь немного игровой эрудиции и расторопности. Эрудиция — для того, чтобы ответить на мои вопросы, и расторопность — чтобы с максимальной оперативностью послать ответы в редакцию.

Немного подумав, мы решили ничего пока не менять в концепции викторины: некоторое количество вопросов от читателей (правда, в сегодняшней викторине все вопросы мои), три "зарисовки" и остальные вопросы.

** Вопрос действительно некорректен. Конечно, можно было бы сказать, что-де "все так и было задумано", "вопрос на знание" и т.п., но я честно признаюсь — попухнулся. То, что любая из героинь культового Mortal Kombat может быть "лишней" в зависимости от критерия (например, можно признать "лишней" Соню — она родилась на Земле, в отличие от Китаны и Тани), я понял довольно быстро, но апрельский номер с вопросами второго тура викторины к тому времени уже лежал на моем столе. Поэтому в данном вопросе засчитывался любой вариант. Такие дела. Впредь мне наука — десять раз подумай, а потом вопрос задай (а не наоборот;). Надеюсь, больше таких казусов не приключится.*

Вопрос-зарисовка N1:

"...и поэтому, — продолжал громкий голос, — я предлагаю вынести на повестку дня полную дипломатическую изоляцию саккрийской империи Каххрак!!!". По залу Сената пронесся громкий возглас неодобрения. Послы замахали крыльями, задергали псевдоконечностями, а некоторые, вроде саккрийского представителя, бурно выражали свое негодование, царапая металлический пол массивными хвостами. "- Я прошу слова!" — прорычал на трансязыке посол Каххрак Ихх-Ра и ударил хвостом по полу. Секретарь подключился к цепи управления освещением, и над трибуной землянина погасло освещение. Ихх-Ра оказался в самом центре столба слепящего света. Ничего не было видно, бликовала чешуя, но голос — главное оружие парламентера — был силен как никогда:

— Я хочу сказать, многоуважаемый Сенат, что достопочтимый Ильмен, представитель человеческой империи Лейтан, допустил множество неточностей в своем докладе. Более того, некоторые неточности можно рассматривать даже не как преувеличения и фальшь, а как прямые оскорбления представителей моей расы. Нападение военной эскадры Каххрак Каввур-9 на планету Ахни 13, заселенную представителями империи Лейтан, нельзя считать поводом для уничтожения мирных транспортов с продовольствием в голодающие регионы нашей империи!!! Более того, наше нападение не было нападением в общем понятии этого слова!!! Мы несколько раз запрашивали возможность аварийной посадки на Ахни, но не получили внятного ответа. Многие наши корабли были в поврежденном состоянии, и долго бы на орбите мы не продержались! Поэтому мы решили приземлиться в незаселенном, подчеркиваю, н-е-з-а-с-е-л-е-н-н-о-м регионе планеты, а они, гуманоиды, — ответили массированной атакой с поверхности!!! Нам ничего не оставалось, кроме как защитить себя! Да, наши корабли открыли ответный огонь! Но эта была защита, а не нападение!

— Ложь! Вы несколько раз предлагали населению планеты перейти под командование вашей империи и, разумеется, получили отказ!!! А потом вы вероломно напали на мирную аграрную планету!!!

— Согласно нашим данным, на Ахни 13 преобладают индустриальные центры. Мы не нападали, мы защищались!

— Снова ложь! Изолировать империю убийц и лжецов!

— Вы слишком многое себе позволяете, Ильмен!

— Хватит, — суровые интонации в голосе Секретаря моментально урезонили спорщиков. Возможно, использовались какие-то ментальные воздействия, но даже представители рас-телепатов ничего не почувствовали (или виду не подали). — Империя Лейтан, ваше предложение выносится на повестку дня. Прошу порядка в секторе силикоидов! Представитель расы Псилон, Абамбей III, вы на месте? Как будто бы вас не было на заседании "лямбда" пять транс-часов назад?..

— Интересы мудрых Псилонов представлял мой заместитель, Мекллон V. Теперь же я на месте.

— Превосходно, представители всех империй на местах. Итак, голосуем! Кто ЗА изоляцию империи Каххрак, прошу выбрать положительный селекторный элемент. Кто против, соответственно, отрицательный...

Вопрос-зарисовка N2:

— Как слышишь меня, Эпона? Что видно с холма?

— Слышу хорошо. В лагере Ягуаров заметное оживление. Словно их кто-то предупредил о возможном нападении.

— Непорядок. Ладно, спускайся. Пойдем ночью. Сомнительно, конечно, что они ослабят бдительность, но все же.

— Ты знаешь, какое-то у меня нехорошее предчувствие. И вроде бы все спокойно, но... Не знаю, скорей бы Алан подошел.

— Алан прибудет завтра. Мы должны атаковать без него. Он и ребята из группы поддержки будут обеспечивать нам безопасный отход.

— Да знаю я, знаю... Эхх, хоть бы осталось чему отход обеспечивать.

— Девочка моя, я тебя не узнаю! Откуда упаднические настроения? Что случилось? Все будет в порядке. Уже третий месяц на Транквиле — и ни одной царапины.

— Третий. Но боевых заданий — меньше десятка. Я не в форме. И какая-то дрянь на душе.

— Успокойся. Ты в отличной форме. Просто поверь в себя. Предчувствия, совпадения, магия — не верь в это все, верь только в себя. Все, что существует, уже давно описано законами физики. А то, что не описано — не существует.

— Да ну тебя, в самом деле! Экий материалист выискался!

— Улыбнулась? Это уже хорошо. А теперь спускаемся вниз и отключаемся — с воздуха навряд ли смотреть будут, прощупают радаром — и все.

— А ВАР?

— Разведка сообщает, что ВАР стоит на вооружении только рядовых и элитных частей. Это же — тыл, тут самая ерундовая техника.

— Ладно, понадеемся на это.

— Главное — верь в себя. Веришь?

— Кажется...

— Не кажется, а "верю"! Ну так как?

— Верю.

— Замечательно. Теперь спускаемся.

Вопрос-зарисовка N3:

— Мы двинулись на восток. Мы шли через пустыню — изнуряющая жара высасывала из меня все силы, а Странник все шел и шел вперед, не останавливаясь. Словно какая-то странная сила заставляла его идти туда, день и ночь только вперед. Наш верблюд издох, я задыхался, я не поспевал за Странником, но он упрямо шел вперед. И наконец, мы пришли. Мы увидели его... О, Тураэль, как он красив! О, как был прекрасен Лют-Голейн!.. Но спутник, казалось, не посмотрел в его сторону. Он часто вообще не смотрел, куда идет — но не разу мы не сбились с пути... Наконец, на холме мы устроили привал — первый привал за много-много дней. И мне снился страшный сон. Помнишь, я рассказывал его тебе, Тураэль?.. Увидел этот сон и проснулся, чуть не закричав от ужаса — Странник не спал, он сидел у догорающего костра. Он лишь пристально посмотрел на меня и тихо сказал:

— Теперь ты знаешь, кого я ищу, Мариус. Спи, мы выходим на рассвете.

Вопрос 4: В каком году А. Пажитнов придумал тетрис?

Вопрос 5: Одним из условий победы в Master Of Orion III является сбор пяти артефактов/технологий ("X") одной древней расы. Какой?

Вопрос 6: Главный злодей в Full Throttle?

Вопрос 7: Последняя миссия в Fallout Tactics проходит внутри убежища (Vault) под номером...

Вопрос 8: Какая игра названа Академией Интерактивных Наук и Искусств "Игрой года"-2002?

Вопрос 9: Автором Ancient Domains Of Mystery (ADOM), культового неграфического "рогалика" (rogue-like RPG) является...

Вопрос 10: Одна из враждующих сторон в Total Annihilation, основоположнице 3D-стратегий, называлась A.R.M. А как называлась другая сторона?

Отвечайте правильно, присылайте ответ как можно раньше бумажной почтой — и вы наверняка окажетесь в числе победителей. Мыслями, предложениями и интересными вопросами в викторину делитесь со мной при помощи почты электронной. Удачи вам!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

ФАКТЫ

Мировым издателем **Gothic 2** от JoWood Interactive станет Infogrames.

PC-версия амбициозного проекта **Enter The Matrix** выйдет все-таки не на DVD, а на 6 (!!!) CD.

"Бука" начала бета-тест локализаций **Might And Magic 6** и **Might And Magic 7** — лучших, на мой взгляд, игр серии.

Dreamcatcher Interactive покажет на E3 такие проекты, как **Painkiller** (шутер), **Pilot Down** (тактический шутер) и **BattleCruiser Generations** (космический симулятор).

Дата выхода **Driver 3** перенесена на весну следующего года, заявили представители Infogrames.

Владелец сайта **Isonews.com** (центр информации о пиратских релизах), Дэвид Роцци, "заработал" пять месяцев тюремного заключения и штраф в $30.000 за продажу мод-чипов для консоли Xbox. Сайт Isonews.com переехал на Izonews.com.

3D Realms выложила в сети исходники **Duke Nukem 3D** по этому адресу: http://www.apogeegames.com/files/duke3dsource.zip (~4 MB).

Square (разработчик серии **Final Fantasy**) объединилась с Enix в компанию Square Enix.

Electronic Arts, маститая компания-издатель PC-игр, сообщила о своем стратегическом альянсе с крупным производителем чипов для видеоакселераторов компанией nVidia.

Оливер Кан, вратарь немецкой футбольной сборной, добился запрещения продаж **FIFA 2002** в Германии из-за нелицензированного (!!!) воспроизведения в игре его внешности.

3DO, в прошлом году пропустившая E3 по финансовым причинам, вознамерилась в этом году все же посетить крупнейшее ежегодное событие игровой индустрии.

Codemasters представит на E3, помимо всего прочего, **Operation: Flashpoint 2** и **Colin McRae Rally 4**.

Black Isle выложила редактор для **Fallout 2** у себя на сайте: http://fallout.blackisle.com/ (3 MB).

Max Payne 2, если верить слухам, появится на PC не раньше 2005-го года.

В штате **Вашингтон** за продажу или прокат лицам, не достигшим 17 лет, игр с рейтингом ESRB "M" (Mature, в пер. с англ. — взрослый), продавец может схлопотать серьезный штраф (от 5.000$), а то и чего покруче...

Появился в продаже CD с патчами и прочими полезностями для Буковских локализаций под названием "**Заплатки от Буки**".

Вполне вероятно, что игровое подразделение **Vivendi Universal** будет куплено Take 2.

14 мая состоится грандиозная презентация нового проекта от **Сида Мейера**. Следите за новостями.

Не исключено, что **Sega** объединится с **Namco**, и тогда получившаяся компания станет крупнейшим издателем игр в Японии. Велика вероятность, что к "монстру" присоединится и компания **Sammy**.

Ubi Soft покажет на E3 **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword**, пошаговую стратегию **Warlords 4: Heroes Of Etheria** и шутер **Will Rock**.

Крупнейший игровой сайт в российском секторе Интернета **Absolute Games (www.ag.ru)** третьего апреля отметил пятилетний юбилей. Поздравляем коллег!

Ходят слухи, что глава Black Isle Studios (**Baldur's Gate**, **Fallout**, **Icewind Dale**, **Neverwinter Nights** и др.) Фергус Уркухарт собирается оставить свой пост.

Namco лицензировала **Counter-Strike**, и теперь проект появится на игровых автоматах (Counter-Strike Neo).

Компания Digital Extremes (**Extreme Pinball, Unreal, Unreal Tournament...**) второго апреля отпраздновала свое десятилетие.

"— А что, интересно, можно сделать в жизни? — спросил Затворник.
— Как что? Чего глупые вопросы задавать — будто сам не знаешь. Каждый как может лезет к кормушке. Закон жизни."

(С) В. Пелевин, "Затворник и Шестипалый"

Жестко, зато правда. О законах жизни все же говорить сейчас не будем, а немного свернем в сторону и обратимся к теме взаимодействия газеты и читателей. Что я хочу сказать? Бесполезное и глупое занятие требовать от нас убрать из газеты то, что пользуется популярностью (может быть, и незаслуженно, по мнению некоторых, но все же пользуется) и добавить то, что навряд ли будет интересно и полезно большинству. Это не значит, что не требуется сообщать о наших недостатках, предлагать пути избавления от них и делиться интересными идеями. Отнюдь — это можно и нужно делать. Но все же я хочу, чтобы вы поняли, уважаемые читатели, что прежде чем кричать: "А мне нужно то-то и то-то!", нужно почесать в затылке и подумать: а нужно ли это самое "то-то" двадцати тысячам читателей кроме вас? Все же, согласитесь, практический каждый из вас в нашей газете может найти то, что будет интересно именно ему. И совсем необязательно, что это должны быть абсолютно все рубрики. Отдельные индивиды полагают, что газета это что-то эдако-духовное, призванное удовлетворять их сокровенным вкусам и чаяниям Одинокие крики "уберите то, добавьте это" против множества голосов это "оставить" навряд ли вызовут какую-нибудь положительную реакцию. И народ ведь ломает копья и исходит желчью, но никак не может или не хочет понять, что идти против лавины — бессмысленно.

Конечно, вопрос положительного отношения аудитории к нашей газете является ключевым, и потому мы всегда готовы идти на конструктивный диалог с вами по поводу улучшения качества нашего продукта. Для этого есть почта (кто там еще не верит, что почту мы читаем?) и есть форумы (тотальная свобода слова) на www.nestor.minsk.by/vr. Даже чат появился, но это уже, скорее, баловство, нежели серьезное средство общения читателя с редакцией.

В общем, думаю, мысль моих нравоучений ясна, посему на этом я прерву немного затянувшееся вступление и перейду к вашим письмам.

[Free_Rifle (free_rifle@inbox.ru)]

Привет Nickky, привет ВР! Газету читаю давно, да написать все не доходят руки. Но вот, прочитав очередной номер, не выдержал и сел писать. Хочется затронуть сразу три темы.

Тема первая — думаю, довольно старая. Старый вопрос, что лучше — CS или UT, а может Q3? Одни утверждают что ничего лучше CS нет, другие говорят, что будущее за UT, третие вообще против всех стрелялок и утверждают, что ничего лучше RTS нет. Народ, давайте не будем очередной раз пререкаться по этому поводу. Каждый нашел что-то свое и играет именно в это, отстаивает свою точку зрения и в споре старается ее доказать. Но часто бывает, что после спора каждый остается при своем мнении. Думаю, нельзя утверждать, товарищ S_[CS]STIV_S, что будущее за UT. Да, я не имею ничего против данной игрушки, сам в нее иногда играюсь, но предпочтение отдаю другим играм, например Homeworld. Однако не настаиваю, что за Homeworld будущее... Посмотрим, что будет во второй части этой игры. А попробуем вспомнить Q2. Когда он только появился, тоже считали, что это игра будущего, а где она сейчас? Я считаю, что все приходит и уходит. Наверное, нельзя говорить, что именно какая-то игра будет вечно.

Ничто не вечно — это верно. Но классические игры (Tetris, Arkanoid и иже с ними) переживут еще не одну реинкарнацию — в этом твердо уверен.

Да, всегда останутся ее фанаты, но может быть и так, что массы в нее играть не будут. Загадывать в будущее не стоит, можно попытаться предсказать его, но нельзя быть уверенным до конца.

Тема №2 — клубы. Вот тут я полностью согласен с Андреем (an_teencity@tut.by). Я тоже считаю, что маленькие клубы уютней. Народ там тише себя ведет и редко бывают большие пререкания, как это случается в более крупных клубах. Еще одна проблема, с которой столкнулись мои друзья в больших клубах, заключается в отсутствии интереса к новым людям. Собралось несколько фанатов какой-то игры, имеющей маленькую популярность, и решили вместе поиграть. Но сунулись в один крупный клуб с просьбой поставить данную игру, а им отказали. То же и в другом клубе и в еще нескольких. Тогда решили они попытать счастья в маленьком клубе, и — что вы думаете? — им разрешили. Да, я понимаю, что владельцы клуба не видят смысла ставить игру, если в нее играет несколько человек, но как знать, а вдруг эти несколько человек приведут еще людей, а те еще, которые приведут еще немного, и в результате соберется 10-15 человек, постоянно играющих именно в эту игру. А 10-15 человек это постоянная денежка, разве нет? Я целиком за малые клубы, но против больших ничего не имею. У всех свое мнение, и настаивать, что одни клубы лучше других не собираюсь.

И не надо — глупое это занятие.

Ну и тема №3: хочу поддержать ***VrateR***-а и его тему межличностных отношений в клубе. Я сам нередко сталкивался с такими ситуациями, что кто-то стоит у тебя над душой и кричит, что ты ничего не смыслишь в игре и вообще ты "полный лох" (прошу прощение за грубое слово, но это именно так). Очень часто хочется встать и дать в нос, в глаз, по уху (кому что нравится), но зачем это делать. Разве вам нужны приключения на свою голову? Да, такой вариант может быть приемлем, если ты уверен, что сможешь попасть и не сильно попадут тебе :), но всегда в этом быть уверенным нельзя. Да и, может быть, возраст не тот... Иногда начинаешь отвечать обидчику его же словами, что раззадоривает его еще больше. Ну зачем опускаться до низкого уровня? Ведь можно просто промолчать, не обращать никакого внимания, и от тебя просто отстанут — проверено. Есть и другой способ: если кто-то настаивает, что ты не умеешь играть, то пригласите его сыграть против вас и докажите, что играть умеете, даже если проиграете, просто покажите, что не боитесь.

И все же, геймеры, давайте жить дружно. Что же это будет за жизнь, если все будут держаться обособленно и криво смотреть на соседа? Только дружба залог счастья!!!

"Геймеры, давайте жить дружно" — под этим однозначно подписываюсь.

[Necromant (necrrromant@tut.by)]

Привет, Nickky! Не буду говорить, что читаю ВР с первого номера, ни за что не скажу, что это моя любимая газета (да и не только моя), да и вообще — лучшая на просторах exСССР (ну не доверяю я этим разукрашенным глянцевым журналам). ВР стала больше — это хорошо, но читается она за несколько часов (потому что интересная) — это плохо. Даешь больших и нудных статей про аспекты влияния разного интерпретирования прерываний в программах систем на основе Windows и UNIX:) Шутка.

А если серьезно, то после прочтения твоего вступления к "Н@шей почте" хочу поделиться одной историей. Так вот, стал я замечать, что после покупки моими друзьями компьютера произошло их отдаление от реальной жизни. Одного из дома не вытянуть, другой практически перестал появляться в клубе, в котором обитал довольно часто (именно в _клубе_, это к вопросу о маленьких и больших клубах, которые (большие) по определению клубами являться не могут). Это отрицательные стороны. Но есть и положительные, что бы ни пытались доказать консерваторы и противники компьютеров. У людей с приобретением персоналки появляются новые интересы, тот же "плохой" Интернет и его чаты и форумы помогают знакомиться людям, раскрывают их потенциал к общению ("А если я в чате смог подкатить к этой классной девчонке, то почему я не смогу сделать это завтра на улице?"), люди находят новых друзей ("Слушай, у тебя есть комп?! У меня Винда заглючила, помоги, а?"), расширяются их интересы и т.д. и т.п.

Навряд ли "потенциал к общению" (что это вообще такое?) так уж сильно раскрывается — не сможет он подкатить к этой классной девчонке на улице и все тут. Интернет и реальная жизнь — две большие разницы. Тем не менее, круг общения действительно расширяется.

Ведь к обычному телефону люди тоже привыкли не сразу, считая его изобретением дьявола и прочее... Ведь на пути прогресса не встанешь, ведь так?

Точно. Но прогресс не всегда несет в себе лишь положительные моменты — об этом не следует забывать.

Беларусь вкупе с еще 11 странами — бывшими соседями — позади планеты всей по уровню компьютеризации населения. Еще спасибо агромадное пиратам за бесплатный софт, так бы вообще, я чувствую, трудились бы мы на Корветах и т. п. антиквариате отечественного компьютеростроения:(. Еще хорошо, что наши восточные и южные соседи отличились на фронте игроделания (ИЛ-2, Демиурги, Казаки+add-on'ы, Завоевание Америки, жду S.T.A.L.K.E.R.).

Еще хочу посмеяться над S_[CS]STIV_S-ом, который утверждает, что Анрил — лучшая игра. Он в корне не прав — объясню почему. Мой друг говорит, что NBA Live 2003 — лучшая, другой будет доказывать, что CS — лучшая, третий — без ума от Старика, я же скажу, что люблю Neverwinter Nights и Morrowind, но _не_ говорю, что они лучшие! У каждого свои вкусы, и для каждого своя игра любимая и лучшая!

Хочу выразить тебе просто агромаднейший решпект за создание рубрики "Радость чтения". Гениальная идея, давно хотелось почитать не только о компьютерной виртуальности, но и "бумажной"!

[Вася Пупкин (ars_88@rambler.ru)]

Привет, уважаемая Редакция, привет и тебе Nickky! Хочу в своем письме затронуть тему всепоглощающей болезни в жизни компьютерного мира и наших игроков в частности, нет, не геймеров, именно игроков. А имя этой всепоглощающей болезни — Counter-Strike. Почему? Все по порядку.

Во-первых, невозможно зайти в клуб — все играют исключительно в CS. Нет, я полностью согласен с мнением Владимира Белько (автор статьи "Работа компьютерных клубов — обратная сторона") в том, что "у клубов есть своя подчеркнутая направленность", поэтому очень возможно, что клуб направлен именно на CS.

Но когда это наблюдается во всех (!) клубах, то начинаешь задумываться, не сорвало ли башню у окружающих, или, может ты отстал от жизни?.. И все же я останусь при своем, может и не совсем правильном, мнении: Counter-Strike — игра для начинающих. Ведь именно начинающему важна хорошая графика и приближенность к реальности.

Только поймите меня правильно=), я никого не хочу обидеть, ведь есть действительно профи в этой номинации... Все мы когда-то кричали: "Он в подвале, меня слепанули" =)) Год спустя мы уже сидим, играя на пятом пикмипе, без пушки, мозолящей глаза, и мысленно благодарим Кармака=)).

Конечно, каждый играет в то, что ему нравится больше, и каждый по праву может считать свою любимую игру лучшей...

С уважением ваш постоянный читатель Арсений a.k.a. Maker из Гродно.

P.S. Если честно, то сам я квакер, но обгадить CS не собирался=))

Ну коли Кармака благодаришь, то явно уж не Unreal-ер;).

P.P.S. Передаю привет своим соклановцам: Amvil'y, Diablo и Limp_er'y.

[Патисон (partyson@inbox.ru)]

Здравствуйте, уважаемый почтальон. Я хотел бы затронуть в своем письме две темы, которые, возможно, уже многим надоели, но некоторым еще интересны. Это: Приставки vs компьютеры и Что важнее: графика, звук, сюжет и т.д.?

Вечные темы, короче;).

Я увлеченно играю в компьютерные игры с 92-го года. Понятно, что за это время эволюция компьютерных систем для игр прошла очень длинный путь. Что только ни попадало в мои загребущие руки. Из того, что можно было достать у нас и в Москве, не играл только в Game Boy Advance, Nintendo64, Sega Saturn и в еще некоторые малоизвестные приставки. Что говорить — это было волшебство. PlayStation стала последней. Именно после PS возник вопрос, что делать дальше: купить следующую приставку или PC. Решился он в пользу последнего. На это были объективные причины, связанные в первую очередь с многофункциональностью компьютеров. Я срочно переиграл во все хитовые релизы, недоступные приставочникам. Потом взялся за настоящее дело — распоследние супермега- и т.д. хиты для PC. Не могу сказать, что не покатило. Все круто, но, кажется, что-то прошло мимо. Я, наверное, ждал чего-то другого. Совершенно не жалею о своем выборе. Компьютер — отличная вещь. Он мне необходим для учебы, работы, связи, видео, музыки. Но я утверждаю (хотя это и звучит как тема для ток-шоу): персональный компьютер убил во мне геймера!!!

Лучше, думаю, будет так: "Компьютер убил во мне геймера-приставочника!";)

Скажите, почему мой GF4Ti после рубилова в Ку3 или выполнения половины квестов из Morrowinda не дает такого чувства удовлетворения и притока адреналина как после прохождения уровня с одноштипными врагами в игре Battletech на SegaMD2? Варианты: 1) Ты осел. 2) Играешь не в те игры на PC. 3) Патисон, ты вырос!

Я знаю ответ. Я не вырос — я понял. Я понял, что главное в компьютерных играх. Это не графика и не звук (каковы они на 8-битках, а? :). Это то, что происходит у тебя в голове при слабом посредстве того, что происходит на экране. Поймите это, как то, что для многих людей шахматы — это не только математика (хотя бы потому, что фигуры до сих пор имеют исторические названия). Я не знаю, что изменится с выходом последних ЖиФорсов, где, как утверждают, будет качество близкое к фотографическому. Мне кажется, что это не нужно. Важнее вопрос, что будет с геймерами, которые перестанут фантазировать и будут только нажимать на кнопки?

Постепенно все целиком и полностью уйдут в виртуальную реальность, которая будет обсчитываться геforсами и радеонами десятого поколения... Шутка, конечно. Отчасти ;)... А вообще, я не полностью разделяю ваше мнение. И кинофильмы, и компьютерные/приставочные игры (кроме, пожалуй, текстовых квестов) минимально стимулируют работу воображения. Так что если хотите развить воображение — читайте книги.

[Юрий Кратковский (kratkovsky@mail.ru)]

Привеi Nickky, пишу в вашу газету в первый раз и хочу высказать мнение о чемпах. Если честно, то надоела уже эта ботва в виде: q3, CS! Почему так мало чемпионатов (практически нет) по FIFA, NHL и т.д.? Неужели это менее интересно, чем носиться на de_duste'е в контре, біш q3_dm5 в кваке? В общем, поклонники FIFA, NHL! Если у вас есть мысли о чемпионатах, то пишите на e-mail! Вместе что-нибудь сделаем!

Насчет чемпионатов... Так уж исторически сложилось и сомневаюсь, что в ближайшее время что-нибудь поменяется в этом отношении;(.

[ChupaKabras]

Привет, Ник! Пишет тебе читатель вашей замечательной "Виртуалки", Митяй АКА Chupakabras. Газету начал читать около года назад, но прочитал лишь несколько номеров, потому что летом я ушел в ВС РБ. Газета мне нравится, рубрики все хорошие, вот только про клубную жизнь не очень интересно читать. Да и объем рубрики очень большой. Но в целом впечатление от газеты хорошее. Мне нравится, как ты комментируешь письма читателей. Продолжай в том же духе. Да, а что касается вашей новой рубрики про книги, то я поддерживаю это новшество. Сам я поклонник братьев Стругацких, люблю классику (Гоголь, Хемингуэй), а также книги приключенческого жанра, но в основном читаю отечественную фантастику. Поскольку я недавно стал почтальоном в своей части (довольно небольшой), то бываю в городе и приобрел "Виртуальные радости" №1, 2 за 2003 год.

Коллега;)

Что же побудило меня написать в вашу газету? Играть я начал на компе где-то в 1998 году. Это была HoMM2. Я до сих пор ее поклонник. Компа своего не было, и играл у знакомых, в школе. Затем был трехлетний перерыв, учеба в ПТУ, а компы там... "Немига" по сравнению с ними то же, что Pentium II в сравнении с Pentium IV. Период с середины лета 2002 до 2003 был поистине радостный в отношении игр. Я начал работать, т.е. зарабатывать. Друг уговорил съездить в клуб и там я приобщился к CS и Project IGI. Но однажды меня сильно травмировало на работе и на полгода я был нетрудоспособен.

И вот, взяв однажды у друга "Соню" PSone и несколько дисков, я засел играть в них. Комп отошел на второй план. И наткнулся я на самую клевую игрушку, которую только мог себе представить в этом жанре (RPG). Это была Final Fantasy IX. Месяц мы с другом с упоением ее проходили, прошли... и уехали на заработки в соседнюю Польшу. Мысли о "Финалке" не давали мне покоя. Я искал по Варшаве журналы про игры. Покупал некоторые из них. Про "Финалку" информации было очень мало, а мне хотелось узнать как можно больше. Историю ее создания, какие части ее выходили на каких игровых системах, дальнейшие планы SquareSoft по выпуску этой игры, в общем, все-все. Искал я это и в старых выпусках "Виртуалки", но ничего объемного не нашел. Нашел, было, адрес в Интернете, типа, как создается FF-XI. На досуге зашел в интернет-кафешку и влез на этот сайт. Увидел какой-то фрагмент игры: существа на фоне, вроде бы, Дерева Ифа из FF IX. Может, одиннадцатая "Финалка" будет продолжением IX части?

Вот, собственно говоря, о чем мое письмо. Обращаюсь к тебе, Ник, и ко всему вашему коллективу — напишите, пожалуйста, об этой замечательной серии игр, ведь это — одна из самых лучших RPG в мире (как Resident Evil в своем жанре). Если по какой-либо причине вы не сможете написать материал о ней, то вдруг вы уже когда-то писали об этом или о какой-то отдельной игре в частности, напишите в какому номере (...ах...) есть такая информация.

Хочется пожелать Виртуалке становиться все объемнее, красивее и интереснее. На этом заканчиваю свое письмо, спасибо "Виртуалке" за то, что она существует!

Честно говоря, давно вынашиваем идею создания больших "исторических" статей об известных игровых сериалах, как приставочных, так и компьютерных (M&M, Fallout, Warcraft, Baldur`s Gate, Final Fantasy, Heroes Of Might And Magic и др). Возможно, первые статьи появятся не раньше осени. А море информации по Final Fantasy можно легко найти в Интернете. Достаточно зайти на любой поисковик (www.google.com) и в строке поиска написать что-нибудь типа: "Final Fantasy RPG Squaresoft".

[Дема (simple_duke@tut.by)]

Здравствуйте, Николай Щетько. Здравствуйте читатели Виртуальных радостей и разработчики игр. Вот к последним и относится мой, так сказать, крик души. Уважаемые разработчики отечественных игр, когда можно будет играть в игру, где напарники говорят на русском, белорусском или украинском языках? Где враг не будет носить красные звездочки на шапках-ушанках и говорить по-русски с франко-нижегородским прононсом.

Уже сейчас (правда, с белорусским и украинским пока проблемы). Примеры? Да сколько угодно. Те же "Космические рейнджеры", "Ил-2: Штурмовик"...

Ну ведь действительно. Нам культивируют любовь к чужой стране и ненависть к своей собственной. Внушают, что все зло от русских, арабов и китайцев, а западный мир очень культурный, цивилизованный, белый и пушистый. А если не поднимается рука нажать курок, когда слышишь русскую речь, когда надо сбивать самолеты со звездами на крыльях? И иногда хочется развернуть оружие и стрелять по тем, кто по сценарию якобы твой друг. И что интересно, даже славяне делают игры, где главный герой или герои говорят по-английски (только не надо говорить, что это мировой язык).

И в самом деле, не будем говорить. Это ясно и без слов.

Я в свое время купил игру Миг-29 только из-за того, что это русский самолет, и я хотел научиться делать на нем "Кобру", фигуру, которую ни один самолет в мире не может сделать. И еще, если бы была нормальная отечественная игра с интересным сюжетом и умеренной ценой в продаже, я купил бы ее. Купил именно лицензионную копию, а не пиратскую, чтобы разработчики заработали денег и могли бы создавать свои игры, а не копировать надоевшие штампы "западной демократии".

Из последних игр очень сильно порадовали "Звездные рейнджеры" — от мозга до костей "наша" игра.

Николай, извините, если очень сумбурно и рвано, но так давно хотелось написать на эту тему, что не всегда удавалось выстроить свои мысли.

И спасибо Вам и Вашим коллегам за столь интересную газету.

Вот какие мне удалось выстроить мысли по этому поводу: опасения по поводу насаждения западной культуры, на мой взгляд, сильно преувеличены. Но во что нам играть и что смотреть (к примеру), если достойных отечественных продуктов мало? Не надо бросаться упреками и кидаться в крайности — так и до национализма недалеко. Я прекрасно понимаю, что сейчас в связи с известными событиями в Ираке модно кричать "США — козлы" и тому подобное, но все же призываю вас немного подумать головой (своей).

Американцы — действительно своеобразный народ, и, хотелось бы вам этого или нет, живут они намного лучше нас с вами. У них другая культура, другой менталитет — у них все по-другому. Вы же со своими заявлениями, односторонними суждениями и глупыми криками, фактически, добровольно возвращаетесь к ограниченности советского человека, который считал Штаты загнивающим капиталистическим адом, страной-врагом. Поймите меня правильно — я не поддерживаю политику нынешнего руководства США и резко отрицательно отношусь к военным действиям в Ираке, но по этому поводу во все горло кричать "США — уроды", а также бойкотировать МакДональдсы с Кока-Колой не собираюсь. Более того, я считаю эти и подобные им поступки глупостью, постепенно переходящей в прогрессирующий идиотизм. Любителям бойкотов предлагаю побойкотировать (не пользоваться и не покупать) продукты, разработанные компаниями, скажем, из Силиконовой Долины. Процессоры Intel и AMD, акселераторы nVidia, а также программное обеспечение Microsoft и иже с ним...

То, что вы, исходя бессмысленной желчью и ненавистью, так яростно проклинаете США в форумах да подписываете все спамообразные призывы-обращения, не станет причиной прекращения войны; Буш с компанией даже не поумерит свои амбиции... Это бесполезно и глупо — стоит ли этим заниматься? Стоит ли так враждебно относиться к чужой культуре другой нации? Каждый решает для себя.

Вышесказанное, Дема, относится не лично к вам, а ко всем "воинствующим штатоненавистникам" (достали уже, ей богу).

Слыша фразу "Соединенные Штаты Америки" моя рука тянется к автомату "АКМ"

Мда...;-/

[Nalobin Konstantin (nailbombin@tut.by)]

Здорово! Хотел бы вынести на обсуждение вариант моего видения классификации всех геймеров.

Классификация геймеров:

1. Геймер обыкновенный компьютерно-клубный. *Характерные признаки: Средний возраст 13-14 лет (+/- 2 года). Большую часть свободного времени эти люди проводят в компьютерных клубах, играя или наблюдая за игрой других, себе подобных. Взгляд отрешенный, блуждающий. Обычно худощавые, т.к. деньги, получаемые от родителей на питание в школе, тратятся на часы в КК. Таким геймерам очень тяжело в реальной жизни, т.к. все темы для разговора, не касающиеся игр, поддерживать им очень тяжело. В играх ценят: простой, понятный геймплей (хотя это все ценят); раскрученность, популярность игры; графику и требовательность к ресурсам; возможность играть по сети. Игра для них является самоцелью. Манчкины, ламье, читеры.*

Любимые игры: Кемпер-Страйк, Ку2-3, Ред-Алерт, Диабло2, всякие гоночки, аркады и т.д. С возрастом такой фанатизм почти всегда проходит.

2. Геймер-фанат_одной_игры. *Характерные признаки: Возраст 19-50. Такие геймеры играют, в основном, только в одну-две давно любимые игры. Игра может быть какого угодно жанра — от аркады до RPG. Помните, как у Экслера в "Записках невесты программиста" папик невесты постоянно играл в Лайнс. Такие геймеры ничем неотличимы от нормальных людей, но! Если вдруг заговорить о предмете их фанатизма, меняются на глазах: начинается все вопросами типа "А ты че, играл чтоли в нее?" (с недоверием), а заканчивается задушевными беседами о том как "...подхожу я как-то к Френку с бозаром в руке и вдруг вспоминаю, что патроны-то я все на стимпаки обменял, а играл-то я без сейвов!!!...(с громким смехом)" Сам лично знаю такой пример — отец моего друга, 50 с небольшим лет от роду (отец, а не друг), в свободное время гоняет в первую Дьяблу вот уже несколько лет. Цель таких геймеров — получать наслаждение от игры. Такие люди играют обычно в старые игры и ко всему новому относятся с недоверием. Любимую игру знают от и до. Игры, как я уже говорил, могут быть какими угодно, но в основном это: DOOM2, Diablo, ADOM, Варкрафт, NFS1-2, quake1, HMM3, фоллауты, анрылы и т.д., всего не перечислишь.*

3. Геймер-мастак (профи). *Характерные признаки: Возраст 16-18. Вот с ними-то все понятно. Игра для них должна быть сетевой и популярной, цель — стать самым крутым в клубе (городе, стране, мире). И с играми все понятно: СтарыйКрафт, Вар3, Ку2-3 и т.д.*

4. Скрытый геймер. *Характерные признаки: Возраст 21-50. Обычно хотят показать себя очень занятыми людьми, часто среди них есть начальники. Они обычно говорят — мне комп не для того нужен, чтобы фигней страдать. Если узнают, что ты играешь в игры, то подойдут к тебе и спросят: "Слушай, я слышал ты играешь, так тут брат мой младший (сын, дочь, сосед, любимый кот) интересовался, как в Хитмане — правильно ли я название произнес? — третий уровень пройти? Ты не думай, я не для себя спрашиваю, я-то ЭТИМ не занимаюсь", а когда ему объяснишь, что к чему, сразу же загорается: "А вот, может ты знаешь, как там еще... а то я... уже надоели эти мафиози — сразу тревогу подымают!!! Ой, ну я, я... ну просто видел как играли — сам то я ни-ни!!! У меня дела поважней есть!" Цель таких геймеров убить свободное время. Игры: квесты, гоночки, пасьянсы и еще много чего.*

5. Геймер-ценитель. *Характерные признаки: Возраст 17 и выше. НЕНАВИДЯТ приставки. В играх ОЧЕНЬ ценят сюжет и геймплей. Знают не только название игры, в которую играют, но и издателя и разработчика. Постоянно в инете ищут новости о еще не вышедших играх и обновления к уже вышедшим. Они помнят игры на Байте и Денди. Переиграли во все новинки, о которых что-либо слышали. Цель — получить удовольствие от игры. В анкетах, в графе "Хобби", кроме всего прочего, пишут "Компьютерные игры". В большинстве своем нормальные люди. Игры: что-нибудь качественное.*

Вполне забавно и, полагаю, во многом справедливо... Правда, я для себя давно определил классификацию людей как неблагодарное занятие — уж слишком это "нестройные" и непонятные существа, чтобы их можно было так просто под одну гребенку зачесать.

Перед тем как написать письмо в "Н@шу почту", задайте себе два простых вопроса: "Будет ли интересно читателям мое мнение/идея?" и "Смогу ли я грамотно и аргументированно объяснить свою позицию?". Если ответ на каждый вопрос будет утвердительным, то обязательно напишите нам! Если вы не уверены, то... все равно напишите, но появится ли оно в рубрике — неизвестно. Помните, что ВСЕ письма я читаю и принимаю к сведению — но объем "Нашей почты" не так велик, как хотелось бы, увы...;(Поэтому не расстраивайтесь попусту, не забывайте наши почтовые адреса и до встречи ЛЕТОМ!

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

АРТ-АРЕНА

В прошлом номере мы объявили вам, что при активном вашем участии мы можем расширить рубрику Арена за счет ваших рисунков. Вы быстро откликнулись на такой наш призыв — в редакцию посыпались ваши творения: в электронном варианте, нарисованные карандашом на бумаге в клеточку (видать, в перерывах между уроками:) и проработанные весьма усердно. Что хочется сказать?

Во-первых, в рисунке/карикатуре важны не только сам рисунок, как в стихотворении важна не только рифма, но и идея, которую автор несет своим произведением.

Во-вторых, качество. Мы, конечно, понимаем, что нарисованные в Photoshop`е или Corel`е рисунки намного качественнее, красочнее и прочее, но у них есть один большой недостаток — мы не можем проверить авторство присланной работы, ведь этот рисунок вы могли просто-напросто скачать из Инета. Поэтому принимать мы будем рисунки сделанные, так сказать, от руки.

Так вот о качестве ваших изображений "ручной работы" и идет речь. Были получены довольно забавные по идее, но просто отвратительно реализованные работы. Очень жаль, но даже вполне смешные карикатуры мы не сможем опубликовать просто из-за их ужасного качества — ведь даже мне пришлось их рассматривать чуть ли не с лупой, настолько небрежно и нечетко, а порой и на каких-то клочках бумаги все это было прислано. Так что рекомендую выполнять рисунки на хорошей бумаге, причем тушью или хотя бы обычной гелевой ручкой, как это сделал наш дебютант в "Арт-Арене" Кравель Денис aka Hangman/**DELTA** — приветствуем! — и как самому первому участнику решили вручить ему приз, так что звони Денис в редакцию по тел. 234-67-90 (после праздников:)).

Что ж, принцип отбора материала в рубрику, думаю, ясен. И если вы хотите, чтобы ваши работы попали на страницы ВР — творите и смело присылайте.

Последнее, о чем хотелось бы предупредить:
— присланные работы не возвращаются,
— опубликованные работы будут подписаны так, как их подписал автор,
— отбирать для публикации присланные рисунки редакция может на свое усмотрение.

DEATHTEAM
WORMS

Created by Hangman/**DELTA**

Soldier of Fortune 2

Жив, жив еще Doom!
На уровне Seaward Star: Main Deck в каюте, где вы нашли карточку для входа на капитанский мостик, обратите внимание на стоящий на столе монитор компьютера. Нет, Doom все-таки еще не забыли, по крайней мере, в стенах компании Raven Software!



Half-Life

Неудавшийся повар
В самом начале игры по пути в раздевалку зайдите в комнату, где есть двое ученых: один сидит за столом, а другой бесцельно слоняется по комнате (там еще стоят два автомата с прохладительными напитками). На стойке справа от автоматов — микроволновая печь. Подойдите к ней и несколько раз нажмите "использовать" ("Use")... Тьфу ты, пакость какая...

Half-Life: Opposing Force

Лучший рабочий года



А знаете ли вы, что наш дорогой мистер Фриман был признан (еще до Взрыва, разумеется) лучшим рабочим месяца? Что, не знаете? Или не верите?! Убедитесь сами! Недалеко от начала игры, на уровне "Огонь друзей", в комнате, в которую попала бомба, висит фотография нашего разнесчастного Гордона... с соответствующей подписью.

Quake 3: Arena

Dopefish lives!!!
Знаете телепорт на карте Q3DM11? Так вот, станьте к нему лицом, повернитесь на 180° и идите вперед. Стена откроется, а внутри будет голографическое изображение знаменитой Dopefish и аптечка +50. Если постоять внутри несколько секунд, то часть стены закроется и вы получите отличное место, чтобы спрятаться от настойчивого преследования.

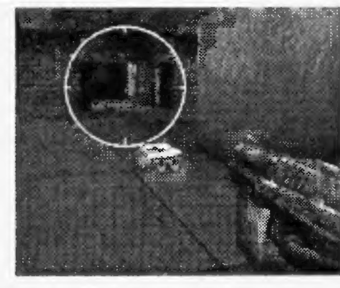
Dust Puppy
1) На карте Q3DM16 я обнаружил забавнейший Easter Egg. Когда будете в очередной раз падать вниз, задерите голову и посмотрите на середину всей карты. Очаровательнейшего вида зверушка — Dust Puppy — правда, моя команда единомышленников до сих пор ломает голову, кто же это такой (на щенка ЭТО не похоже). Мы его называем ласково, "Чарнобыльским Вожыкам".

2) На карте Q3DM19 имеется тот же Dust Puppy и расположен он под руной "Fly". Берем вышеуказанную руну и подлетаем под площадку.

Half-Life: Blue Shift

Не знаю, можно ли это считать Easter Egg, однако все же... В самом начале игры, когда мы берем бронежилет и каску, ткнитесь в дверь шкафчика с фамилией Calhoun. Он откроется. Нас интересует верхняя полка, а точнее, книги, на ней лежащие. "The truth about aliens" ("Правда о пришельцах")... Что ж, как мы сможем убедиться далее, на ловца зверь действительно бежит.

Unreal Tournament



Данный Easter Egg находится на любимом всем Анриллерами уровне — Codex. От мостика с Shield-ом прыгаем направо (если идем от GES Biorifle) на деревянный балкон, после чего делаем пару шагов налево. Там будет лестница вниз, а по бокам в стене четыре ниши, в которых светятся четыре прямоугольные лампы. Стреляем в каждую лампу по разику, после чего бежим обратно, спрыгиваем с мостика вниз и глядим в коридор по направлению к GES Biorifle. Что там — не скажу. Может попробуете сами?

(Спасибо Глебу Тимошку за этот Easter Egg)

Прогулка по фантому
Мало кто догадывается, что по уровню-заставке, на фоне которого располагается главное меню в самом начале игры (тот самый шикарный готический замок), можно пройтись пешком. Для этого нажмите Escape, чтобы убрать меню, затем F6, чтобы сохранить игру, а затем F8 (или F7, если вы счастливый обладатель коробочки с Unreal Gold), чтобы загрузить сохраненку, — и вы окажетесь на уровне. Монстров на уровне не предусмотрено, равно как и оружия, но обратите внимание, как интересно передвигается главный герой. Во время каждого шага происходит раскачивание из стороны в сторону, как при настоящей ходьбе. Именно так должно было выглядеть перемещение в Unreal по задумке авторов первоначально. Но затем, в угоду играбельности, этот реалистичный элемент убрали.

Zanzarah: the Hidden Portal

В папке, куда вы установили эту замечательную игру, находится файл outtakes.mp3. Там записаны все казусы при озвучке игры. Easter Egg, конечно, небольшой, но довольно смешной и крепкий.

Шторм: Солдаты Неба

Ларочка Крофт все еще будоражит воображение людей. А как иначе объяснить тот факт, что она в виде обнаженного памятника находится на границе секторов 02.10.01 и 02.10.04 на основном континенте (не в Арктике)?

Щербач Кирилл a.k.a. Sahem sahem@hotbok.ru

X-Files

Допустимость большего числа сейвов:
Зажмите [Shift] и кликните на load/save game, чтобы получить диалоговое окно загрузить/сохранить, в котором можно сохранить игру большее количество раз (чем 3).

Обход пароля: кликните правой кнопкой мыши на букве "O" слова "Welcome" на рабочей станции Виллмора, чтобы обойти ввод пароля.

Пароль для компьютера Виллмора: SHILOH

Splinter Cell

Нажмите клавишу F2, чтобы вывести окошко консоли, впишите нужный код и нажмите клавишу Enter:
health — получить полное здоровье.
invincible 0/1 — включить/выключить "режим бога".
invisible 0/1 — включить/выключить невидимость.
ammo — получить полный боезапас.
ghost — возможность проходить сквозь стены.
walk — выключить режим ghost и неуязвимость.

Postal 2

Указанные ниже коды необходимо вводить в консоли (для вызова нажмите ~ или Shift + @). Для доступа к нижеследующим кодам для начала введите SISSY.
Alamode — бессмертие.
PackNHeat — все оружие.
PayLoad — полный боекомплект.
IAmSoLame — бессмертие, все оружие и боекомплект.
JewsForJesu — много денег.
BlockMyAss — бронежилет.
IAmTheLaw — одежда полицейского.
IFeelFree — прохождение сквозь стены.
LikeABirdy — режим полета.

Big Mutha Truckers

Начните новую игру, зайдите в меню читов (в разделе "Options") и введите следующие коды:
CHEATINGMUTHATRUCKER — Включить все читы, кроме VARLEY/Evil Truck.
ATJCEHJMJ — включить все читы, кроме VARLEY/Evil Truck.
VICTORS — Diplomatic Immunity.
VARLEY — получить грузовик.
DAISHI — уменьшить людей.
GINGERBEER — получить ультраскоростной грузовик.
PUBLICTRANSPORT — таймер миссий становится бесконечным.
6WL — отключить повреждения.
LAZYPLAYER — получить доступ ко всем миссиям.
LOTSAMONEY — получить наличные.

Airport Tycoon 2

Для выхода в консоль нажмите клавишу ~ (тильда), введите код и нажмите клавишу Enter.
INeedCash — получить 100,000,000 денег дополнительно.
assDrop — получить огромный аэропорт.
DoEarthquake — вызвать землетрясение.
DoTornado — вызвать торнадо.
SetBudget xxx — получить дополнительно xxx денег.

Line of Sight: Vietnam

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), чтобы получить доступ к консоли. В ней будут доступны следующие коды:
/cheatcheat — этот код необходим для активации всех остальных.
/ac — одновременный "режим бога", неограниченные патроны и возможность летать.
/godmode — включить "режим бога".
/invis — включить невидимость.
/fly — включить возможность летать.
/ammo — неограниченный боезапас.
/fovs — включить отображения поля зрения у врагов.
/winmission — выиграть миссию.
/losemission — проиграть миссию.
/hitlermode — включить "режим Гитлера".
/stats — показать статистику.
/pathdraw — показать пути.

Devastation

Во время игры вызовите консоль и введите следующие коды:
dopefish — получить все оружие и деньги, включить "режим бога".
god — включить "режим бога".
allammo — получить 999 патронов.
ghost — включить возможность проходить сквозь стены.
walk — выключить возможность проходить сквозь стены.
sptravel SP3M6-BukkoRoof — перейти на последний уровень.

"Корсары" (Sea dogs)

В море нажмите [Ctrl] + Z и вводите коды:
have life — починить корабль, восстановить команду корабля.
expu mne — опыт.
deneg day — деньги.
get me magic — повреждения от выстрелов пушкой мощнее.
make screen shots — повреждения от ядер вражеских пушек отсутствуют.
now i flying — вертеть камерой как хочешь.
[Ctrl] + F — вертеть камерой как хочешь.
fire from camera — стрелять (любой вид камеры).
[Keypad 0] — стрелять (любой вид камеры).
teleport — телепортировать корабль на место камеры (вида).
[Ctrl] + L — телепортировать корабль на место камеры (вида).
И еще: щелкни курсором на выбранном юните противника и нажми [Shift] + [k] — противник будет уничтожен.

В абсолютно свободном полете

Всегда любил и уважал производителей игровых девайсов, стремящихся не "срубить" как можно больше денег с пользователей, а в первую очередь максимально отработать дизайн очередного техношедевра, дабы геймер в процессе игры как можно меньше отвлекался на те или иные неудобства манипулятора и как можно больше вживался в игру.

Очень большим шагом для реализации этой цели явилось изобретение беспроводных игровых устройств. Одними из первых таких устройств стали, как ни странно, не мышки и не клавиатуры, а геймпады для игровых приставок второго поколения.

В цикле "Недорого и Сердито" я уже не раз рассказывал вам о беспроводных игровых манипуляторах, однако в основном среди них были геймпады да мышки. И вот теперь у производителей дошли руки и до джойстиков. Особенно приятно, что "первый блин" выпекал такой гигант "манипуляторной" индустрии, как компания Logitech, и название ему дали Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick.

Главным удобством беспроводной технологии в данном конкретном случае я считаю не то, что на столе нет проводов, ведь джойстик все равно будет стоять неподвижно, в отличие от геймпадов и мышек, которым провода действительно мешают, а то, что Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick вы можете в любой момент убрать со стола в укромное место, не отключая его от компьютера. Понадобился — достали джойстик, и он мгновенно готов к работе.

В комплекте с джойстиком поставляются: приемо-передатчик, подключаемый к порту USB, 3 батарейки, компакт-диск с драйверами, инструкция (есть русский).

Батарейки устанавливаются в соответствующий отсек на нижней панели джойстика.

Установка Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick прошла на редкость гладко. Только, прежде чем подключать приемопередатчик к порту USB, первоначально установите драйвера. В этом случае процесс установки устройства пройдет более гладко.

Для переназначения клавиш и диапазона аналоговых движений используется утилита Profiler, устанавливающаяся вместе с драйвером. Готовность к работе показывает цветной индикатор, где оранжевый цвет означает питание без подключения, мигающий зеленый — поиск подключения, и, наконец, зеленый — рабочий режим.

Многие могут спросить: неужели все время, когда джойстик не нужен, для экономии нужно будет вытаскивать из него батарейки, дабы зря не садились? Отвечаю: НЕ НУЖНО! Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick умеет автоматически переходить в режим ожидания, если вы не используете его более двух минут. Для активации рабочего режима достаточно нажать на любую кнопку джойстика. Подобный механизм работы позволяет батарейкам проработать более 50-ти часов.



Сам по себе джойстик довольно легкий, а прочное прорезиненное основание позволяет ему плотно обосноваться на поверхности стола и не скользить даже в самые активные моменты игры. Кстати, сам по себе дизайн джойстика оказался очень удачным. Несмотря на то, что верхняя площадка рукоятки выполнена симметричной, джойстик все равно предназначен для правшей. Об этом говорит и специальная полочка под кисть, и дополнительная боковая кнопка под большой палец. Отклоняется рукоятка на достаточно большой угол и обладает довольно большим сопротивлением, что не позволяет ей вихлять. Кроме дополнительных кнопок (всего — пять) и НАТ-переключателя видов, на основании джойстика имеются еще четыре дополнительных кнопки и довольно точный регулятор ускорения (throttle) с большим углом хода.

Лично мне особенно приятно, что в данном устройстве, несмотря на его "беспроводность", Logitech'овцы не изменили своей традиции и включили в список "наворотов" изумительную по своему удобству функцию TwistHandle. Для тех, кто по какой-то абсолютно невероятной причине все еще не в курсе дела, сообщаю, что данная "фишка" позволяет рукоятке джойстика немного поворачиваться вокруг своей оси, давая вам возможность управлять килевым рулем самолета и тем самым "владеть" им значительно более полно.

Как следует уже из названия, джойстик Logitech Freedom 2.4 использует частоту 2,4 ГГц. Причем, даже с одним приемником вы можете одновременно использовать несколько беспроводных джойстиков и геймпадов Logitech. Так что, если вы заядлый "аркадник" и одновременно любитель авиасимуляторов, обладающий сразу несколькими беспроводными манипуляторами, передергивать USB-разъемы лишний раз вам не придется. Просто, когда устройства находятся в режиме ожидания, достаточно нажать одну из клавиш для перехода в рабочий режим.

Кроме стандартного тестирования, я решил задать джойстику задачку. Я унес его в другую комнату и... Что вы думаете? Даже расстояние примерно в пять с половиной метров + стена никаким образом не сказались на работоспособности устройства.

В игре "ИЛ-2 Штурмовик", считающейся сегодня самой правдоподобной и навороченной из всех авиасимуляторов, джойстик показал очень приличные результаты, вот только при переходе из режима автопилота в ручной режим не забывайте предварительно активировать девайс.

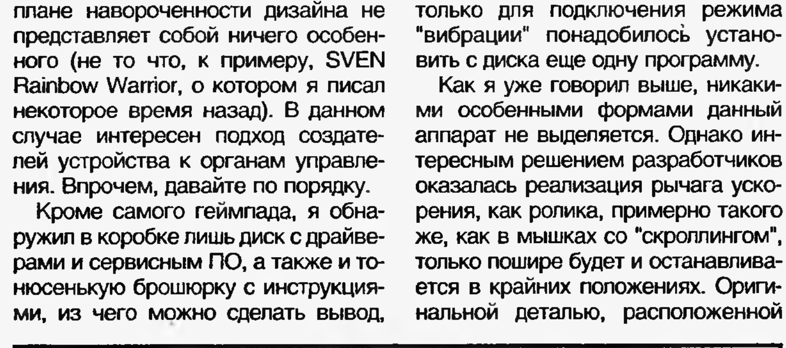
SilentMan
SilentMan@tut.by

Беспроводной джойстик Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick предоставлен для обзора компанией "Белкантон".

Возьми в руки "шаттл", или Геймпад со "скроллингом"

Как большой любитель разнообразных аркад, я в своей профессиональной деятельности довольно часто уделял особое внимание геймпадам. Более чем за три года я смог передержать в своих руках немалое количество этих устройств. Беспроводных и проводных, с вибрацией и без, аналоговые и цифровые, простенькие и навороченные. Но, по правде говоря, столь оригинальной конструкции, как в рассматриваемом сегодня геймаде SVEN Sky Shuttle Pro QF535UV, я еще не встречал. Причем данный геймпад в плане навороченности дизайна не представляет собой ничего особенного (не то что, к примеру, SVEN Rainbow Warrior, о котором я писал некоторое время назад). В данном случае интересен подход создателей устройства к органам управления. Впрочем, давайте по порядку.

Кроме самого геймпада, я обнаружил в коробке лишь диск с драйверами и сервисным ПО, а также и тоненькую брошюрку с инструкциями, из чего можно сделать вывод,



что при установке Sky Shuttle Pro особых проблем не не доставит. Так оно и оказалось. Все заработало с первого раза, только для подключения режима "вибрации" понадобилось установить с диска еще одну программу.

Как я уже говорил выше, никакими особенными формами данный аппарат не выделяется. Однако интересным решением разработчиков оказалась реализация рычага ускорения, как ролика, примерно такого же, как в мышках со "скроллингом", только пошире будет и останавливается в крайних положениях. Оригинальной деталью, расположенной прямо под роликом "тяги", является самоценрирующийся рычаг поворота. Нужен он или нет? Скажем так, скорее в данном случае он выполняет функцию управления килевым рулем TwistHandle, которой снабжает свои продвинутые джойстики компания Logitech. Отсюда можно сделать вывод, что, кроме выполнения своей основной, аркадной функции, геймпад Sky Shuttle Pro "заточен" еще и под авиасимуляторы.

Традиционный восьмипозиционный "крестик" в данном геймпаде представлен вогнутым "кружком", на который удобно ложится большой палец. Дополнительных кнопок всего восемь (шесть основных и два курка под указательные пальцы). Для реализации функции вибрации в Sky Shuttle Pro встроено аж 2 мотора, позволяющих довольно точно передавать соответствующие игровые эффекты.

В игровом плане геймпад, кроме работы в "стандартных" для любого геймпада играх (аркада, файтинг, спорт), как я и ожидал, очень порадовал своей неплохой реализацией в авиасимуляторах и, в частности, в Microsoft Combat Flight Simulator 2 и Ил-2 Штурмовик. Регулятор "тяги" пришелся очень кстати, а поворотный рычаг довольно неплохо справлялся с управлением килевым рулем.

Жаль только, что "крестик" у Sky Shuttle Pro все-таки цифровой, а не аналоговый — плавно войти в вираж невозможно.

В целом можно сказать, что SVEN Sky Shuttle Pro QF535UV его создателям вполне удался. Недорогой (около 20-ти у.е.), удобный, многофункциональный. Чего еще для игры надо?

SilentMan, SilentMan@tut.by

Геймпад SVEN Sky Shuttle Pro QF535UV предоставлен для обзора магазином "Компьютерный Мир".

"Прожекторы" для клавы

Вы любите просиживать за компьютером ночами? А свет от настольной лампы домашним не мешает? Ну, а если свет погасить, то как в темноте клавиатуру увидеть? Тем более, если играешь в игры с большим количеством клавиш или просто бегаешь по Сети. Попробуй на ощупь URL или сообщение в "аське" набрать. Не владея "слепым" методом, лучше за это дело и не браться. Намаешься...

В общем, всем, кому знакома и небезразлична такая проблема, я сегодня предлагаю очень простой в исполнении и на редкость приятный в использовании мод.

Помнится, не так давно мы с вами уже подсвечивали мышку двумя различными способами, а также пристыковывали светодиоды к курсорным клавишам клавиатуры. Теперь же давайте осветим все остальные клавиши при помощи супер-ярких светодиодов.

Итак, мы с вами люди опытные, поэтому знаем, где у PS/2 клавиатуры находятся пятивольтовые контакты. Если не знаете или не помните, посмотрите в ВР №1'2003 статью "Двое в темноте". Там все указано.

Будьте внимательны, не перепутайте "землю" с силовым проводом.

Итак, выводим от "плюса" и "минуса" по одному проводку и делаем от них по два отвода, так как подключать светодиоды мы будем параллельно. Кроме того, в разрыв силового провода впаиваем резистор на 68 Ом. Нет, этого не мало, ибо светодиоды у нас номиналами 3.8 Вольта и 18 mA.

В разрыв же "минусового" провода впаиваем микропереключатель, если желаете выключать ваши "минипрожекторы" в дневное время. В общем, все более чем подробно представлено на схеме. Разберетесь... Теперь давайте рассмотрим, как наши прожекторы устанавливаются на крышке клавиатуры.

Основаниями для диодов служат две обыкновенные кнопки, выдранные из старой неисправной клавиатуры. Верхние их площадки традиционно немного наклонены и помогут вам направить свет от светодиодов прямо на клавиши клавиатуры.

В каждой клавише просверливается по два отверстия под ножки диодов, причем постарайтесь сделать отверстия такими, чтобы ножки входили в них очень плотно и не болтались. При желании, перед сверлением можете зачистить кнопки, стерев с них символы...

Теперь, тщательно примерив площадки к верхней крышке клавиатуры и наметив места для них, аккуратно сверлим дырочки в крышке корпуса клавиатуры. Теперь просовываем в них провода, которые, в свою очередь, припаиваем к ножкам светодиодов согласно полюсам. Если ножки слишком длинные, их можно немного укоротить, только не слишком сильно, нам еще нужен будет запас для сгибания диодов на площадках, чтобы их свет падал так, как нам нужно. Кроме того, подрезая ножки, запомните, где "плюс", а где "минус" ("плюсовая" ножка — длиннее).

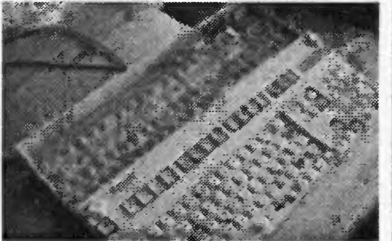
Для удобства распознавания "полюсов" сделайте провода, ведущие к светодиодам, цветными. Лучше, если "минус" будет черным, а плюс — красным или каким-нибудь другим.

Для рычажка переключателя где-нибудь в удобном для вас месте, сверлим отдельное отверстие и прикрепляем переключатель предусмотренным в его конструкции способом.

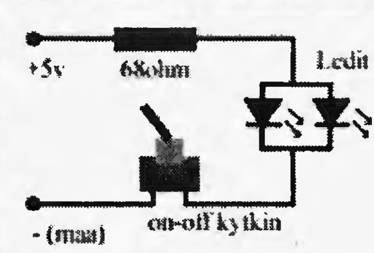
Все припаяв, проверяем работу диодов. Если все в порядке, расставляем площадки по ранее размеченным позициям и, слегка вытянув диоды, наклоняем их по направлению к клавишам. Выбрав оптимальные позиции площадок, когда свет диодов освещает максимальное количество кнопок, окончательно приклеиваем наши прожекторы к клавиатуре.

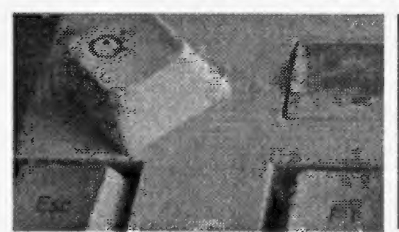
Возвращаем крышку на место и... радуем домочадцев экономией электроэнергии по ночам:).

SilentMan
SilentMan@tut.by
Идея и иллюстрации сайта MetkuMods















Будущее приставок

Недавно смотрел сводку криминальных новостей — корреспондент рассказывал о крупной партии контрафактных игровых дисков для ПК и PlayStation, которые были изъяты у одного из торговцев и уничтожены. Сюжет заканчивался дежурной фразой о том, что сотрудники милиции ведут неустанную борьбу с пиратством и "левой" продукцией.

Вообще, подобные репортажи выглядят довольно смешно, и если человек непосвященный воспримет это как обычный сюжет, то мы-то с вами прекрасно знаем, что подавляющую часть игрового рынка в России, Беларуси и других странах СНГ составляют именно нелицензионные пиратские копии. Причина довольно проста — поддельные диски стоят в несколько десятков раз дешевле, порядка 2-3 долларов, а значит они доступны конечному потребителю продукции, при этом покупатель получает полноценную игру. И все довольны — и пираты, и продавец, и мы.

Лицензионная копия стоит намного дороже — для разных приставок и версий игр (PAL или NTSC) цена одной игры колеблется в пределах 50-60 долларов. В Беларуси или России подавляющее большинство играющих просто не может позволить себе покупать игры по таким заоблачным ценам. Конечно, разработчиков можно и нужно понять — в течение долгого времени они занимаются созданием игры и вкладывают в свое детище много средств, а главное — труда, и любая игровая компания, выбрасывая свой игропродукт на рынок, планирует получить прибыль и рассчитывает стоимость одной копии так, чтобы хорошо заработать.

Но разработчики с издателями, они где-то там, далеко, а мы с вами здесь и нам тоже хочется поиграть, а позволить дорогостоящие диски мы себе не можем, значит, единственный выход для современного рядового обывателя, относящего себя к геймерскому сословию, — покупать подделку.

Разумеется, многие игровые и софтверные компании, столкнувшись с таким нелицензионным явлением, стали придумывать разнообразные меры защиты — в играх для ПК это, прежде всего, разнообразные cd-key, которые пользователь должен ввести при установке. Cd-key обычно находится в руководстве, которое поставляется с лицензионной версией игры, кроме того, не имея такого ключа, вы не сможете играть в сетевую версию игры через Интернет. Серверы для онлайновых баталий чаще всего поддерживают разработчики того или иного продукта и, имея нелицензионную версию, вам просто не войти на сервер и не подключиться к игре. Ну, против лома нет приема, если, конечно, не найдется другой лом — умные хакеры уже учли этот момент и, покупая левую версию такой игры, вы всегда можете обнаружить cd-ключ на диске в каком-либо текстовом файле или даже небольшую программку, генерирующую такой ключ автоматически.

В приставочных версиях игр ситуация довольно похожая, поэтому добрые дяди, чтобы жизнь простым геймерам казалась легче, сумели взломать защиту некоторых игровых консолей, и на рынке появились пиратские версии игр ко многим приставкам. На сегодняшний день мы можем видеть на прилавках пиратские версии игр первой и второй PlayStation и Dreamcast. Разумеется, приставки, которые "понимают" эти диски, сломаны нашими пиратами или, как говорят, "чипованные".

Крупнейшие российские локализаторы игровой продукции, такие как "Руссобит-М", "Акелла" или "1С", не очень-то заинтересованы в выпуске в России и странах СНГ русских приставочных версий игр. На мой взгляд, причина тут довольно проста: компании просто побаиваются делать это — рынок локализаций игр для PC уже исследованная ниша и стабильно приносит доход. С приставками дела обстоят иначе: старые консоли, которые у нас распространены, уже никто не поддерживает, а цены на лицензионные диски для новых здорово кусаются — приставки нового поколения типа Xbox, GameCube или PlayStation 2 у нас имеют считанные единицы, а значит делать локализации приставочных версий игр занятие неприбыльное.

В общем, картина для консольщиков складывается нелицеприятная. Что будет дальше, пока сказать трудно, хотя первые ласточки уже есть: во-первых, компания "Сфот-Клаб" собирается заняться локализацией игр для PlayStation 2, также один проект для PS 2 недавно анонсировала "1С". По-моему, это уже хорошие новости. А дальше — время покажет.

Андрей Егоров, aegorov@tvcom.ru

Auto Modelista

Платформа: Playstation 2.
Жанр: гонки.
Издатель/разработчик: Capcom



Иногда просто диву даешься, насколько нестандартно мышление, широки фантазии и изобретательность разработчиков видеоигр: "и как только до такого смог додуматься мозг человеческий?" — невольно приходит в голову вопрос, когда смотришь на очередное творение японских мастеров создания виртуальной реальности. Да-да, именно японских и никаких других, так как все самые (или большинство) нестандартные решения приходят к нам именно из страны восходящего солнца.

Вот и темой нашей сегодняшней беседы будет очередная игровая нестандартность — созданная по технологии "cel-shading" гонка Auto Modelista.

Вы любите рисовать? Нет? А вот в Capcom любят, и это у них очень неплохо получается. Рисовали они, рисовали и нарисовали игру. Причем, именно нарисовали, и не какую-то плоскую бродилку, а самый настоящий гоночный симулятор — возьму на себя ответственность утверждать, один из лучших за последнее время.

Все те, кто впервые видят эту игру, просто не смогут поверить, что такое вообще возможно. Разве может гонка быть рисованной? Еще как может!

Такого нестандартного решения в графическом исполнении я не видел со времен Rez'a. Эффекта мультипликации позволяет добиться новейшая графическая технология "cel-shading". В видеоиграх она используется относительно давно, но вот в игре гоночного жанра она применена впервые. И, надо заметить, очень точно применена.

Цвета, спецэффекты, блики света — вполне привычные вещи смотрятся по-новому. Взгляните на деревья, что расположились по обочинам трасс, на модели машинок, на прекрасные пейзажи — cel-shading привнесла во все это новую, свежую струю.

Кстати, раз уж затронул тему машинок, в Auto Modelista их великое множество. Только вот кое-что меня расстроило — все представленные автомобили произведены японскими компаниями. Разумеется, это не такая уж и большая беда, ведь игра представляет практически весь спектр японских спортивных моделей: Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru, Daihatsu, Suzuki, Tommy Kaira. Быстро забываешь об отсутствии европейских и американских моделей и погружаешься в игровой процесс с головой.

Сами машинки выглядят на твердую пятерку. Только представьте себе: на скорости за 200 км/ч пролетает нарисованная красками Toyota Corolla. Зрелище, я вам скажу, необыкновенное!

Игровой процесс Auto Modelista сделан на манер Gran Turismo. Есть режим Single Race, в котором можно просто покататься по трассам, режим для двух игроков и самое интересное — Garage Life. В данной опции надо покупать машины, тюнинговать их, участвовать в разнообразных соревнованиях — в общем, действовать по аналогии с главным режимом Gran Turismo.

Конечно, физика похуже, чем в вышеназванной игре, но довольно большая степень реалистичности в АМ место все же имеет.

Веселая, динамичная и совсем не надоедливая музыка в сочетании с голосовыми вставками и мультипликационной, немого детской графикой придает игре неповторимую атмосферу.

Одна из самых нестандартных игр последнего времени, причем в хорошем смысле слова. Применение новейших игровых технологий вдохнуло в казалось избитый гоночный жанр новую жизнь и свежее дыхание. Auto Modelista должен иметь в своей коллекции каждый любитель автосимуляторов. Хотя бы для того, чтобы просто знать, что и такое может быть.



Графика: 9/10. Звук: 8/10.
Геймплей: 8/10.
Оригинальность: 10/10.
Итог: 9/10

Воронин "Мяут" Алексей, meowth@gamefan.ru
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Doom 3 на Xbox

В Интернете появились слухи, что в настоящее время компания Microsoft ведет переговоры с ID Software об эксклюзивности нового шутера Doom 3 на Xbox. Так что вполне возможно, что новая часть Doom на PC вообще не выйдет. Пока компании никак не отреагировали на подобные заявления.

Сайт Resident Evil Code: Veronica (GameCube)

Японское подразделение Capcom открыло официальный сайт GameCube-версии Resident Evil Code: Veronica http://www.capcom.co.jp/bio_cv/. На странице вы найдете описание игры и подборку скриншотов. Релиз игры на GameCube в стране восходящего солнца намечен на лето 2003 года.

Enter the Matrix в печати

Shiny Entertainment и Atari сообщают об отправке в печатный цех экшена Enter the Matrix. Игра появится на прилавках магазинов в один день с премьерой второй части "Матрицы" под названием Matrix Reloaded — 15 мая на PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube.



Приставочные проекты на E3

Accalim опубликовала список приставочных проектов, которые можно будет увидеть на стенде компании во время выставки E3:

- Alias
- Gladiator Sword of Revenge
- NBA Jam
- Summer Heat Beach Volleyball
- Speed Kings
- SX Superstar
- Urban Freestyle Soccer
- XGRA

Не отставая от коллег-конкурентов, Ubi Soft также представила линейку игр, которые будут демонстрироваться на предстоящей E3:

- Beyond Good & Evil
- Far Cry
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Tom Clancy's Rainbow Six 3
- Uru: Ages Beyond Myst
- XIII

Сайт Dino Crisis 3



Японское отделение Capcom открыло официальную страницу экшена Dino Crisis 3. Все желающие и знающие японский язык могут прочитать описание и особенности игры, все остальные — насладиться первыми скриншотами и видороликом, демонстрирующим геймлей будущего хита. Адрес сайта: http://www.capcom.co.jp/dino3/. Релиз игры запланирован на лето 2003 года на Xbox.

Анонсирован X-Men: Legends

Activision и Raven Software анонсировали новую ролевушку по мотивам популярных комиксов от Marvel под названием X-Men: Legends. В игре вам придется управлять отрядом людей X и собственноручно победить злодеев, вознамерившихся захватить нашу многострадальную планету. Вам предстоит управлять такими известными персонажами, как Wolverine, Cyclop, Storm, Nightcrawler, Colossus, Gambit, Beast и многими другими. Релиз игры намечен на 2004 год на PlayStation 2, Xbox и GameCube.

Capcom закрывает игровые проекты

В связи с низкими прибылями от продаж дирекция Capcom приняла решение о прекращении разработки 18 проектов. Десять игр должны были выйти на GameBoy Advance, остальные на новых 128-битных платформах.

Новая игра о Покемонах



Nintendo анонсировала новую игру о Покемонах — на этот раз на GameCube. Проект называется Pokemon Box, с его помощью вы сможете упорядочить всех Покемонов из Pokemon Ruby and Sapphire для GameBoy Advance. Данная игра будет запускаться только во время подключения вашего GBA к GC и позволяет просматривать вашу коллекцию Покемонов. Дата релиза игры компанией не сообщается.



Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

JAK and Daxter: The Precursor Legacy

Платформа: Playstation 2
Жанр: приключения
Издатель/разработчик: Sony Computer Entertainment

Честно говоря, я был совсем не в восторге от перспективы опробовать эту игру и взял ее только с мыслью о написании обзора, ведь я, как и многие взрослые люди, не очень-то уважаю игры мультяшной направленности. Более того, я даже испытываю некое чувство социального стыда при желании поиграть в нечто подобное. Но после получаса игры в Jak and Daxter я кардинально пересмотрел свое отношение к подобным "детским" проектам.

Jak and Daxter действительно поражает. Причем поражает не столько "начинкой", то есть какими-то необыкновенными особенностями игрового процесса, а именно оболочкой. В ней нет никаких заумных головоломок (те, что имеются, — весьма примитивны), ни особенно захватывающего сюжета, но есть необыкновенная графика и увлекательный геймплей. А в подобных играх это, наверное, самое главное. Ведь не секрет, что в первую очередь игры, похожие на яркий мультфильм, ориентированы на игроков младшего возраста. И мое погружение в детство прошло успешно. Что же такого особенного в JAK and Daxter: The Precursor Legacy?

Первое, что бросается в глаза, это графическое оформление: оно выше всяких похвал! Сказочный остров выглядит настолько потрясающе, насколько это позволила мощь PS2, а позволила она многое. В том числе потрясающий дизайн персонажей, щедро наделенных отличной анимацией и уникальными физическими моделями, а также яркий и масштабный мир, играющий буйством красок. Такой тщательный подход к созданию графики можно встретить далеко не в каждой игре. Полное отсутствие угловатостей даже у некруглых деталей, красочный мир и великолепные спецэффекты ставят эту игру на одно из первых мест в рейтинге лучших проектов для Playstation2. Чуть-чуть разочаровало полное отсутствие теней. То есть у главных героев они есть, а вот у деревьев, домов и всего остального — нет.





Говорить об игровом процессе, думаю, смысла нет, он довольно стандартен для игры приключенческого жанра: бегаешь, прыгаешь, собираешь предметы, попутно решаешь незамысловатые головоломки. Отмечу лишь возможность прокатиться на различной технике и зверушке Flut Flut, а также невероятно хитрый искусственный интеллект.

Сюжет, конечно, не блещет новаторскими идеями, но вполне оригинален. Жили-были два друга по имени Jak и Daxter:). В один прекрасный день узнали они от доброго дедушки о том, что где-то есть туманный остров, посещать который, в общем-то, не следует. Ну, а то, что запретно, всегда есть самое привлекательное. И вот наши герои уже на острове. В соответствии со старинным игровым обычаем, случается ужасное: Daxter упал в волшебную яму и превратился в рыжего суслика:). Вернулись они к доброму дедушке (сначала хотели обломать ему уши в знак благодарности за рассказ об острове, но потом передумали), который на этот раз решил поделиться с героями более ценной информацией: чтобы снять с Декстера заклятье, надо пройти через магические ворота, а чтобы пройти через магические ворота, надо найти трех мудрецов, которые как раз пропали. Ну, а чтобы найти мудрецов, надо перелететь через море, а чтобы перелететь через море, нужен самолет. А чтобы... ну нафиг, дальше давайте сами...:)

Субъективное мнение в двух строчках: если хотите отдохнуть после рабочего дня/учебы/дуракаваляния, то эта игра именно то, что вам надо. Ненавязчивый и увлекательный игровой процесс плюс очень и очень продвинутая графика — это и есть залог успеха JaD.

Воронин "Мяут" Алексей,
meowth@gamefan.ru
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

NBA Live 2003





Платформа: PlayStation, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC. Жанр: симулятор баскетбола Разработчик: EA Sports Издатель: Electronic Arts

Рейтинг: Графика: [9/10] Звук: [9/10] Оригинальность: [5/10] Игровой интерес: [9/10] Общая: [8/10]

Фирма веников не вяжет

Ну вот мы наконец-то и дождались продолжения нашей с вами любимой баскетбольной серии от компании Electronic Arts, а точнее ее спортивного подразделения EA Sports, под названием NBA Live, имеющую порядковый номер 2003, который, впрочем, никого уже не удивляет. В новой серии мы имеем все тот же вполне стандартный геймплей, так любимый многими поклонниками серии, великолепное графическое и звуковое сопровождение. Стандартный набор игровых режимов и возможность создания собственного игрока прилагаются.

Только мертвый негр не идет играть в баскетбол...

Рассказывать о геймплее баскетбольного симулятора — занятие напрасное, думаю, мало кто из наших читателей не знает правил баскетбола. Цель игры до безобразности проста — нужно забросить как можно больше мячей в корзину противника за отведенное время. По ходу игрового действа кроме управления игроками на ваши плечи возлагаются функции по расстановке игроков во время матча и их замене. Игровые режимы в новой NBA Live вполне ординарные — здесь и показательный матч, тренировка, play-off и сезон. Составы всех команд, согласно заявлениям авторов, приводятся на сезон НБА 2001-2002 годов — разумеется, все клубы и игроки реально существуют, богатые дяди из Electronic Arts не скупятся на покупку лицензий.

Теперь пару слов об атмосфере, а она выше всяких похвал: рев зрителей, выкрики игроков, ну и, конечно, комментатор (куда ж без него).

Еще одна приятность, кочующая из одной игры в другую, — возможность создания собственного игрока. Вы собственноручно можете сделать виртуального себя в игре, дать игроку имя, фамилию, указать, когда он родился и прочее, а затем отправить его в любой из престижных баскетбольных клубов — и хорошая карьера баскетболиста ему обеспечена.

Графика и звук

Графическая сторона NBA Live 2003 выглядит совсем неплохо — как зрители, так и игроки выполнены на подобающем уровне. Стадионы также прорисованы просто великолепно — в общем, за графику можно не беспокоиться.

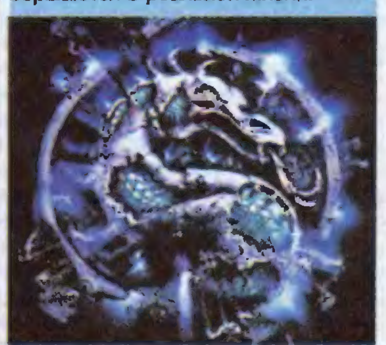
Звуковая сторона также не вызывает нареканий и вносит свой неоценимый вклад в атмосферу игры. Про музыку вообще отдельный разговор — к слову, саундтрек игры, который был выпущен на отдельном диске, согласно заявлениям Electronic Arts, разошелся тиражом более миллиона экземпляров! Музыка звучит только в перерывах между матчами и во время просмотра разнообразных менюшек — в основном нас сопровождают композиции в стиле рэп, добавляя игре своеобразный шарм.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

NEWS NEWS NEWS NEWS

Кровавую рекламу новой версии Mortal Combat запрещают

Британская организация Advertising Standards Authority (ASA), следящая за содержанием рекламных плакатов, посчитала, что реклама видеоигры Mortal Combat: Deadly Alliance пропагандирует насилие. ASA постановила, что плакат видеоигры может спровоцировать агрессивное поведение, в особенности у детей. ASA получила 15 жалоб по поводу того, что на плакате изображен чернокожий молодой человек, который вытирает испачканную в крови руку о плечо белого бизнесмена. Плакат венчала надпись: "Это есть в каждом" (Mortal Kombat Deadly Alliance. It's in us all). Организация посчитала, что такая реклама явно ассоциируется с преступлениями, которые совершаются в реальной жизни.



Mortal Combat: Deadly Alliance — это последняя версия одной из самых спорных видеоигр. Серию критикуют за чрезмерную кровавость. Когда первая версия игры увидела свет в 1992 году, она спровоцировала волну разговоров о том, допустимо ли насилие в видеоиграх. Создатели игры — Midway Games — утверждают, что она предназначалась для игроков не моложе 18 лет. По их словам, они не собирались изображать на плакате преступления или сцены насилия, и реклама не призывает к агрессии. Однако, проведя расследование, ASA решила, что когда люди смотрят на эту рекламу, они, вероятнее всего, сделают вывод, что на плакате изображен момент после совершенного преступления. Кроме того, как считает ASA, плакат размещен в местах, где его могут увидеть дети. ASA, правда, не согласилась с жалобами на то, что изображение на плакате якобы является расистским. Теперь Midway Games обязан посоветоваться с консалтинговой компанией прежде, чем сможет вновь разместить свою рекламу.

http://www.cnews.ru/

Nintendo получает награды

Состоялось вручений премий в области игровой индустрии, проходящей под патронажем программы Game Stars британского канала ITV1 и печатного издания EDGE. Премии вручаются на основе широкомасштабного опроса игроков, отражающего мнение тысяч потребителей игровой продукции. Наибольшее количество памятных наград удалось собрать компании Nintendo, неудачи которой стали в последнее время притчей во языцех.

Итак, изобретатели братьев Марио получили награды в следующих номинациях:

— "самая ожидаемая игра" — Legend of Zelda: The Wind Waker (номинантами были Halo 2, Doom III и Enter The Matrix),

— "лучшая приключенческая игра" — Metroid Prime (позади оставлены Ratchet and Clank и Neverwinter Nights),

— "лучший звук" — Metroid Prime.

Кроме того, Nintendo была признана лучшим издателем года, потеснив на пьедестале Electronic Arts. Представители именитой компании, кажется, не были удивлены подобным поворотом событий: "В очередной раз мы доказали, что Nintendo делает самые лучшие игры, и наша репутация производителей продуктов высочайшего качества только усиливается", — сказал Энди Вильямс, генеральный управляющий британского отделения компании.

http://dtf.ru

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Grand Theft Auto 2 (PS One)

1. 100 тысяч долларов — Чтобы получить такое количество денег, делаем следующее: вводим имя "WUGGLES" (разумеется, без кавычек), затем во время игры на втором контроллере нажмите "квадрат", чтобы получить деньги. Жаль, что только виртуальные...
2. 10 миллионов очков — Введите "BIGSCORE" как имя игрока.
3. Все вооружение — Введите "NAVARONE" как имя игрока.
4. Легкие деньги — Чтобы получить 500 тысяч зеленых в начале игры, введите "MUCHCASH" как имя игрока.
5. Выбор уровня — Введите "ITSALLUP" как имя игрока.
6. Нет полиции — Введите "LOSEFEDS" как имя игрока.
7. Показать координаты — Введите "WUGGLES" как имя игрока.
8. Turbo Mode — Введите "IGNITION" как имя игрока — и скорость игры заметно увеличится.
9. Неограниченная энергия — Введите " LIVELONG" как имя игрока.

Mat Hoffman's Pro BMX (PS One)

1. 8 минут дополнительного времени — Войдите в режим Career или Single Sesson, поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Square, Up, Circle, X.
2. Huge Score Mode — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Square, Circle, Circle, Up, Down, Down.
3. Huge Tire Mode — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Down, Circle, Circle, Down.
4. Infinite Special — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Left, Down, Triangle, Circle, Up, Left, Triangle, Square.
5. Perfect Balance Mode — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Square, Left, Up, Right.
6. Tiny Score Mode — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Down, Down, Up, Circle, Circle, Square.
7. Открыть Granny — Поставьте игру на паузу и, удерживая L1, наберите: Up, Square, X, X, Down, Circle.

Wing Commander IV: The Price of Freedom (PS One)

Выбор уровня — На copyright screen наберите Up, Down, Down, Up, R2.

ГЕКСОСТРАТЕГИИ
три шага в прошлое

Российское предприятие "Звезда", знакомое вам по игровым системам "Эпоха битв" и "Кольцо Власти", уже больше года назад начало выпуск еще одной серии игр, получившей название "Гексостратегии". Эти игры не имеют общей системы правил, для каждого проекта они свои, но объединены общей стержневой идеей. Идеей создать с использованием исторических миниатюр в масштабе 1:72 игры, в которых действие будет происходить на специальном игровом поле, а не на полу или столе.

В каждой игре используется игровое поле, состоящее из гексов (то есть, шестиугольников). Преимущества гексов очевидны — ведь расстояние от центра одного гекса до центра любого из соседних одинаково, посему проблема с неравным расстоянием между базовой клеткой и боковыми и угловыми (как на поле из квадратов) не возникает. А ведь проблемой с квадратными клетками страдают многие хорошие современные игры. Конечно, в каждой игре используются миниатюры, применяемые в "Эпохе битв". Это естественно и понятно, что "Звезда" стремится продвинуть свою продукцию максимальным числом доступных ей способов. Наша же с вами задача — оценить, насколько хорошо это получилось в данном случае. А точнее, в данных трех случаях, так как на данный момент в серии появилось только три игры: "Ледовое побоище", "300 спартанцев" и "Нашествие монголов".

Шаг первый.
Гексостратегия ледовая.

Именно игра "Ледовое побоище" стала первым блином, который "испекла" "Звезда" в новой серии. И блин этот, к сожалению, вышел все-таки комом.

"Ледовое побоище" повествует нам о временах наступления крестоносцев на Новгородское и Псковское княжества. Для игры используются наборы "Русские дружинники" и "Крестоносцы" (существовал также вариант игры, в котором использовался набор "Рыцари Тевтонского ордена" вместо "Крестоносцев", но он был выпущен относительно небольшой партией, да и, кроме характеристик юнитов, различий в правилах с базовым у него не было). Также имеется игровое поле и набор карточек самого разнообразного характера.

Пришла пора сделать небольшое отступление и похвалить "Звезду". Дело в том, что какими бы плохими ни были правила в играх этой серии (а они не так уж и отвратительны даже в первой игре), игровое поле соответствует самым высоким стандартам. Так что использовать его в собственных играх труда не составит.

На игровом поле отображены особенности рельефа местности, на которой происходит действие (то есть, Новгородского и Псковского княжеств, а также орденских владений). Также вы можете увидеть три типа населенных пунктов: столицы (по одной для каждой играющей стороны — русских и немцев), города и поместья/селения. Рельеф влияет на перемещение войск по игровому полю. Так, по дороге войска передвигаются с наивысшей скоростью, при движении по полю скорость слегка уменьшается, а вот через лес пройти вообще нельзя. Считается, что боевые действия происходят в зимнее время, поэтому реки и озера покрыты льдом и приравниваются к полю. Однако, всегда можно изменить правила так, что реки станут проходимыми только там, где есть мосты (наступило, так сказать, лето:).

И русские, и немцы получают в начале каждого хода некоторое количество денег, зависящее от контролируемых на данный момент населенных пунктов. Чем больше таковых под властью одной из сторон, тем лучше ей (и хуже противнику, соответственно). Деньги можно тратить на самые разные нужды. Например, можно усилить оборонительные сооружения в одном из своих поселений (городов). Однако у каждого населенного пункта существует некий предел, выше которого его нельзя "проапгрейдить". Также на деньги нанимаются войска, за исключением тех, что появляются у игроков в самом начале игры. Боевые действия в игре бывают трех типов. Первый — стрелковый бой. Стреляют непосредственно на стратегической карте, в направлении противника (по прямой, в шесть сторон) на расстояние до пяти клеток. Прямо скажу, что такой подход не верен. Фактически, можно попасть на такое расстояние (если пересчитать его в километрах), что никакому средневековому оружию не под силу. Но авторов игры это не остановило.

Само сражение (в рукопашном бою) между полками происходит в случае, если полки остановились на соседних клетках. Первым наносит удар атакующий полк (в пределах своей боевой силы — то есть, если она равна трем, надо для победы выбросить на кубике число от одного до трех). Если он не сумел уничтожить противника, то обороняющийся полк наносит свой удар. Система не ахти, но вполне терпима. Особенно, учитывая усложненные правила.

Ну и, наконец, штурм укреплений. Первым наносят удар защитники укрепления (то есть, оно само), затем бьют атакующие, а уж после них — полк, который может стоять в городе с укреплением. Если штурм прошел удачно, город (со всем доходом в будущем) передается победителю. Ну, а если нет, то — не повезло.

Есть в игре и усложненные правила. В них присутствуют отличия от основных, делающие игру интереснее. Так, разрешается тратить деньги перед началом хода на создание внезапности (естественно, что чем больше выделено для сей благой цели, тем лучше для вас). Но основная идея усложненных правил — полки отныне состоят не из одного отряда, а из нескольких. Это позволяет играть на более интересной основе (так просто убить полк врага не получится, придется мыслить стратегически). Но и игра при таких правилах затягивается.

В целом, игра получилась, с одной стороны, не совсем плохой, а с другой — с рядом недостатков. Так, она затянута, стрельба реализована плохо, бои иногда приобретают весьма сложный характер (слишком сложный для варгейма, рассчитанного на один вечер). А с другой стороны, играть интересно и занимательно. Но следующие игры были сделаны намного лучше.

Шаг второй.
Гексостратегия героическая.

Следующим шагом "Звезды" в области создания гексостратегий стала игра "300 спартанцев". Вопреки названию, вам не предлагается разыграть эпизод в Фермопильском проходе. Создатели решили обратиться ко всей эпохе грекоперсидских войн. Вы можете стать во главе либо греческой армии, либо армии вторжения Персидской державы, и доказать противоположной стороне, что она коренным образом не права.

Для игры была воссоздана на поле карта Греции, Эгейского моря, а также прилегающих областей Малой Азии. Уже в этой игре был применен подход, при котором обе враждующие стороны коренным образом различаются между собой по стилю и подходу к игре. Здесь же впервые появилась и идея армий, в которые входят отдельные юниты, каждый из которых представлен одной фигуркой воина (для игры используются по одному набору пехоты греков и персов).

Игра за греков представляет собой игру оборонительного плана. Греческие армии легко восполняются в городах, контролируемых греками, так как являются просто ополчением (правда, после разгрома такого ополчения должно пройти некоторое количество лет, чтобы его можно было воссоздать заново). Однако, существует одно маленькое "но": передвигаться за пределами областей, где эти ополчения были набраны, они могут только за деньги (исключения представляют собой отряды афинского морского союза, двигающиеся бесплатно по любой прибрежной клетке, и спартанцы, которые делают то же самое во всей материковой Греции). Деньги грекам положены лишь за удержание некоторых ключевых городов, поэтому много их никогда не бывает (но разрешено, как и персам, накапливать финансовые средства).

Финансовое положение персов получше (им полагаются дополнительные средства от царя, зависящие от броска кубика), но зато они не могут восстанавливать свои погибшие армии, что с лихвой компенсирует преимущества такого положения. Кроме того, передвигающиеся по карте персидские армии всегда требуют снабжения (как и у греков, по одной монете каждой в ход), так что одновременно выпустить все войска (которым для появления на игровом поле требуется некоторое время) не получится.

По равнине отряды двигаются в два раза быстрее, чем по дорогам, а переход через реку и горы еще больше замедляет передвижение, и игра разворачивается достаточно неспешно. А вот для передвижения по морю используется флот. Корабли могут как перевозить войска, так и проводить морские сражения (достаточно примитивные). Причем каждый корабль, находящийся в море (за исключением клеток портов), может с высокой вероятностью затонуть. Так что строительство флота и его плавание — дело дорогое, хотя, порой, окупающее себя с лихвой.

Битвы в игре (по сравнению с "Ледовым побоищем") изменены. Теперь сражаются не отдельные отряды, а все, входящие в состав встретившихся армий. Для битвы используется специальная таблица, по которой рассчитываются потери сторон (зависящие еще и от броска кубика). При этом есть и порядок атаки. Вначале идет стрельба, потом — рукопашная схватка. Считается также, что персы стреляют раньше греков, зато последние бьют в рукопашном бою быстрее. Так что все достаточно честно.

Для победы грекам необходимо полностью уничтожить всю армию вторжения персов (то есть, все отряды), а персам — захватить все греческие города, имеющие значение (то бишь, те, для которых есть карточки). В процессе игры могут возникать забавные и интересные ситуации. Например, у нас был случай, когда огромная греческая армия осталась на острове Лесбос, так как весь греческий флот был уничтожен. Или как вам такой момент — греческая армия возвращается в свои родные области, а в Фермопилах ее встречают персы, защищающие проход в Грецию. В общем, грустно вряд ли будет.

Но не надо забывать и о недостатках. Так, в игре присутствует фигурка "Скорохода", которая позволяет грекам поднимать восстания в греческих городах под персидским владычеством. При этом сей Скороход неуязвим и передвигается с огромной скоростью. Мы обычно проводим игры без него, так как он нарушает баланс. Есть и другие, менее существенные недостатки. Но пришла пора уже сделать и следующий шаг.

Шаг третий.
Гексостратегия монгольская.

Следующая (на данный момент, последняя) игра серии "Нашествие монголов" вышла еще в прошлом году. Она посвящена (как можно легко предположить) нашествию монголов на восточно славянские земли. Для игры, как обычно, используется великолепное поле, а также по одному набору "Русская дружина" и "Монголо-татары".

Пожалуй, данную игру можно назвать самой лучшей в серии (опять же, на данный момент). В ней нашла полное воплощение идея различного геймплея для двух противоборствующих сторон. Если восточные славяне представляют собой государства с приличной экономической системой, то монголы — обыкновенные кочевники, которых эта экономика не волнует ни в малейшей степени. Но обо всем по порядку.

Итак, игра за "наших". На карте присутствуют три типа городов восточных славян. В одних можно только нанимать войска. Другие дают деньги в общую казну. Ну, а третий тип, в котором четыре города (Киев, Галич, Новгород и Владимир) — это столицы крупнейших княжеств, которые и являются основной целью монголов. Помимо прочих возможностей городов, в них можно восстанавливать погибшие армии княжеств.

Каждый ход "русские" получают некоторое количество монет (максимально — девять), которые они могут потратить на найм войск (другого применения деньгам в игре нет). Причем деньги не накапливаются, поэтому тратить их желательно сразу. А к концу игры денег (из-за сожженных городов) станет уже не так много, как кажется поначалу.

У монголов — совсем другая ситуация. Единственное, что волнует их, — передвижения по карте и сражения (кстати, монгольские армии могут один раз за игру восстановить свои силы в Орде, при этом уничтоженные тумены не восстанавливаются). Двигаются монгольские тумены на пять гексов в ход, а "русские" отряды — на три, так что основное преимущество монголов в скорости, а противной стороне приходится думать над тем, как это преимущество убрать. Если монголы изначально объединены в отряды, то противная сторона обладает лишь князьями, и войска придется еще набирать и включать в состав армий. Так что основная задача славян — собрать достаточно большие армии до того, как все отряды будут перебиты поодиночке монголами. Причем как у той, так и у другой стороны есть возможность создавать большие армии. Но максимальная русская армия будет больше монгольской. Так что монголам не стоит допускать объединения разрозненных армий княжеств, иначе все может плохо для жителей востока закончиться.

Для победы монголам достаточно захватить три из четырех столиц противника. Это не так уж сложно, но и не просто. Но хватит о стратегии, пора перейти к тактике.

Сражения в игре разделены на фазы. При этом атакующая сторона во всех фазах имеет преимущество. Вначале стреляют лучники, затем атакует конница, ну а уже после этого — пехота. Монгольские конные лучники хороши еще и тем, что атакуют как в фазу стрельбы, так и в фазу рукопашного боя. А лучники восточных славян все пешие (во всем наборе "Русские дружинники" всего две конные фигурки). В общем, в бою могу посоветовать всем атаковать, повышая свои шансы.

Если монголам удастся захватить "русский" город, они могут сжечь его. Сожженные города можно восстанавливать, но денег они давать никогда не будут. Так что может получиться такая ситуация, когда славянским армиям станет некем пополняться по причине отсутствия средств.

В игре существует превеликое множество стратегий. Так, русские могут стараться задержать атакующих татар лучниками в лесах (иногда такие "смертники" даже кого-нибудь убивают), собирая в то же время все армии в единый кулак для решающего удара. Или же наоборот, собрать армию на юге, пытаясь максимально долго отбиваться на севере и востоке (то есть, в Новгороде и Владимире). В то же время монголы могут пытаться "разнести" своих противников единым фронтом из всех четырех туменов либо разделиться и атаковать одновременно юг и любое другое направление. При этом не стоит забывать и о том, что основное преимущество монголов — скорость. Пользуйтесь им (или мешайте использовать его) — и победа не заставит себя ждать... В общем и целом, играть в "Нашествие монголов" интересно и занятно. Советую попробовать.

Что же дальше?

"Звезда" не собирается останавливаться на достигнутом. У этого предприятия достаточно мощностей (и мозговых ресурсов) для создания новых игр серии. Уже скоро планируют выпустить в свет игры "по мотивам" походов Пирра в Италию, Александра Македонского в Персию, Крестовых походов и завоевания Галлии Цезарем. Нам же остается только ждать и надеяться, что будущие игры получатся как минимум не хуже прошлых. Что ж, пожелаем "Звезде" удачи, а себе — массы приятных часов, проведенных за "Гексостратегиями".

Morgul Angmarsky Morgul77@tut.by

NEWS NEWS NEWS NEWS

"Звезда" и планы

Вышел полномасштабный цветной каталог "Звезды" с планами на 2003 год. Мы узнали из него несколько приятных новостей. В первую очередь то, что будет продолжена линейка игр из серий "Эпоха битв" и "Гексостратегии". Войны Юлия Цезаря, Александра Македонского, Крестовые походы — все это нам еще предстоит узнать и увидеть. Из новинок модельно-игрового характера (для данной системы) появятся наборы самураев, а также долгожданная осадная башня (хотелось бы поскорее). И о "Кольце власти". Следующие наборы выйдут до конца года — "Кавалерия проклятого легиона", "Королевская кавалерия", "Орки", "Эльфы", а также кавалерийский набор орков. То есть, в игре станет на две расы больше. Из Героев и Чудовищ стоит отметить, пожалуй, Дракона, а также орочьего шамана. В общем, система активно разрастается (и правильно, а то играть двумя наборами как-то скучновато). Напоследок все же упомяну, что "Звезда" известна частыми задержками выполнения своих обещаний. Так что на скорый выход всего обещанного рассчитывать особо не приходится.

На поле он стоял и думал...

Или, наоборот, Наполеон стоял и думал... Это я клоню к тому, что, как мы уже предсказывали, грядет новая игровая система от "Звезды", посвященная Наполеоновским войнам. Не зря же был выпущен набор "Гвардейские казаки". На этот год запланирована целая серия наборов по данной тематике, а также две-три игры по единым правилам, посвященные различным битвам той эпохи.

Клубные вести

Продолжается набор участников для турнира по игре "Колонизаторы" в Клубе настольных игр "Кронверк". Поначалу в турнире пройдут игры в группах, а уже после начнется плейофф. А тем временем каждый рабочий день (вторник и воскресенье) в Клубе проходят активные тренировки. Желающие еще могут принять участие (как в тренировках, так и в грядущем мероприятии), благо времени еще осталось. Те же, кто заинтересовался российской карточной коллекционной игрой "Война", всегда могут найти себе партнеров в вышеозначенном Клубе. Приходите, приносите свои колоды, попробуем вновь изменить ход Второй мировой (по крайней мере, лично я предпочитаю немецкую колоду).

Morgul Angmarsky



Название игры: "Блицкриг";
Жанр: Тактическая стратегия;
Издатель/Разработчик: "1С"/Nival Interactive;
Системные требования: Penrium II-400 MHz; 128 Mb RAM; 16 Mb 3D Video Card; Sound Blaster Compatible Sound Card; 2.600 Mb Hard Disc Space

Геймплей: 8/10 Графика: 6/10 Музыка: 7/10 Общая: 8/10

Об этой игре слышали многие. Многие желали ее увидеть, так как в основном мы имеем игры аналогичной временной тематики, пораженные вирусом однобокости, в них превалирует взгляд западных союзников об их решающем вкладе в ход войны. Восточный же фронт практически игнорировался. Хотелось, чтобы подобный вирус не поразил "Блицкриг" с точностью до наоборот. И, надо сказать, этого не случилось.

Три кампании — союзническая, немецкая и советская — примерно равны по количеству разработанных для них миссий и по сложности, в которых игрок принимает командование небольшим отрядом одной из сторон, а задача предельно проста — пройти через все этапы войны, участвуя во многих важнейших событиях (однако отнюдь не во всех). Имеется возможность подключать к игре новые кампании, главы (каждая кампания состоит из нескольких глав) и миссии. Но в оригинальной игре пока имеются только три дополнительные миссии.

Но вот вы выбрали кампанию (какую — на данный момент не принципиально). Что же дальше? А дальше перед нашими глазами появится экран кампании, точнее, ее первой главы. Первая глава для всех кампаний — разминочная, в ней всего лишь тренировочная и историческая миссии. А вот в дальнейшем все будет немного сложнее. Миссии же в игре делятся на исторические и обыкновенные. Исторических в каждой главе по одной штуке, и их прохождение позволяет игроку продвинуться дальше по сюжету (то есть, окончить главу). А вот обыкновенных миссий можно пройти сколько вашей душе угодно (хоть миллион), здесь реклама, как это ни странно, не врала. Вам на выбор предлагается три обыкновенных миссии, каждая — разной степени сложности. Но подробнее — чуть позже.

Перевернуть историю войны не получится — это вам не Panzer General, и немецкие танки так и не побывают у стен Капитолия, а жаль... Вы будете отыгрывать только те операции, в которых вашему командованию удавалось добиться успеха, пусть даже и небольшого. Отсюда можно достаточно логично предположить (и предположение это — истинно), что последней главой в кампании за немецкую армию станет контрнаступление в Арденнах. В общем, разработчики постарались соблюсти историческую справедливость.

Кто же является виртуальным воплощением игрока на этот раз? Нет, это не всесильный вождь советского народа Сталин, и не фюрер арийской расы Гитлер. Это всего лишь рядовой командир одной из противоборствующих сторон, начинающий войну в звании майора, один из бесчисленного сонма майоров на фронтах войны. И под командованием у него не так много юнитов, как можно было бы пожелать: всего лишь три единицы бронетехники, и три — артиллерии. По-моему, этого не просто мало, а очень мало. Здесь стоит отметить еще две вещи. Во-первых, необходимо различать ваши "личные" юниты и всю остальную армию. Ваши юниты переходят с вами из миссии в миссию, получают опыт и новые уровни (хотя их характеристики при этом не меняются), но ничто другое, кроме бронетехники и артиллерийских отрядов, в ваше распоряжение так и не поступит. Да и тех при максимальном звании будет всего лишь по шесть. И, во-вторых, на отдельно взятые миссии вы получите просто огромное количество войск (по сравнению с собственной "армией"), но они вас очень быстро покинут (как только миссия завершится).

Но продолжим о личности нашего доблестного командира. Что у него имеется помимо юнитов? А имеется у него табличка с характеристиками (но здесь РПГ даже и не пахнет — эти характеристики всего лишь отражают то, насколько хорошо вы отличались на полях боев). Поясню на конкретном примере. "Тактика" показывает, как умело вы пользовались разнообразными тактическими приемами в бою. Естественно, если вы пошли напролом, этот показатель уменьшится. А вот "Осторожность" обозначает то, проводили ли вы разведку перед тем, как атаковать. И если ваш отряд без разведки полез вперед и встретил бетонный ДОТ, то увидеть вам уменьшение таковой характеристики раза в два. Есть и другие, но это вы и сами увидите.

А еще у вас будет виртуальное отображение могучей груди вашего командира. Это я к тому, что на экране, отображающем ваши достижения, отведено достаточно много места для наград, полученных от руководства в ходе выполнения задания. Награды, как говорится, бывают разные. Среди них встретятся ордена, медали, нагрудные и нарукавные знаки — в общем, только успевай получать. Так что теперь у вас появился реальный шанс повесить на грудь Золотую Звезду Героя Советского Союза или, наоборот, Рыцарский Крест Железного Креста с Дубовыми Ветвями и Мечами. И пусть никто кроме вас не видит этого (не потащишь же всем монитор показывать), но все равно приятно (этого очень не хватало Panzer General 1 и 2).

А теперь пришла пора поговорить о юнитах, каковых в игре достаточно много. Надо отметить, что разработчики постарались максимально приблизить игру к реальности, написав для юнитов достаточно реалистичные характеристики. Среди показателей, которые вы увидите на экранах мониторов, присутствуют запас жизненной силы юнита, боезапас основного и дополнительного вооружения (боезапас в точности совпадает с таковым у реальных аналогов!), а также опыт (по получении определенного количества юнит переходит на новый уровень; правда, очень серьезно это на него не повлияет). Вторая категория показателей — характеристики брони и всего с ней связанного. Сюда относится броня юнита с четырех сторон — спереди, с боков, с кормы и сверху. А также еще два показателя, первый из которых показывает его бронепробиваемость, а второй — бронезащищенность. Здесь стоит заметить, что поразить юнит противника вы сможете только в том случае, если первый показатель вашего юнита больше, чем второй — юнита противника. Так что ситуации, когда ваш мощный танк едет, издали поплевывая на все попытки его уничтожить хилыми силенками пехоты и обыкновенной артиллерии, не так уж и редки. Помню, именно так мои бравые вторые "Тигры" шли через Арденны.

Блицкриг" — игра тактическая, и противник даже меньшим числом юнитов сможет вас победить, если он занял верную позицию. Так что подумать придется

Но достаточно о характеристиках. Переходим к рассмотрению того, что может нам предложить игра. Итак, юниты в игре делятся на четыре типа. Первый — это те, которые относятся к вашему личному отряду и воюют вместе с вами постоянно. Сюда входит бронетехника и артиллерия. Второй — те, кто дается вам на время; здесь также может быть бронетехника и артиллерия, плюс пехота (включая снайперов). Эти ребята, как говорится, как пришли, так и уйдут. Так что беспокоиться, если вы пару-тройку их потеряете, особо нечего. Третий тип — юниты снабжения. Сюда относятся грузовики снабжения, которые подвозят со складов снаряды, инженерные грузовики, предназначенные для починки бронетехники, а также машины с красными крестами (печат пехоту). Есть и легковые автомобили, которые также могут перевозить пехоту, и бронемашины, у которых основная цель та же. Ну и четвертый — авиация. Этими ребятами можно командовать только опосредованно: выбираете тип авиационного подразделения (разведчики — разведывают, бомбардировщики — бомбят укрепления и войска противника, истребители — сражаются с его самолетами, а штурмовики — уничтожают бронетехнику) и указываете квадрат, в который вашей авиации должно прибыть — она туда прибудет и станет действовать по своему усмотрению (правда, бомбардировщикам и штурмовикам можно еще и задавать цель). Да, какое-то время после этого использование авиации будет недоступно, так что пользуйтесь ею с умом.

Разобрались с типами юнитов, переходим к бою. Вот первая игровая карта загружена, и, если это не tutorial, мы начинаем бой. Вначале у нас имеется некоторое количество времени на то, чтобы разобраться в обстановке, прочитать задания, определяемые командованием, и осмотреть имеющиеся в наличии силы. Чаще всего сил будет немного, и у противника — явное превосходство, так что пользоваться всем, что имеется, придется с умом.

Сразу скажу, что есть отдельные оригиналы, которые предпочитают обвести рамочкой все подразделения и бросить их с громкими криками "ура!" в атаку. Такой подход в корне неверен. "Блицкриг" — игра тактическая, и противник даже меньшим числом юнитов сможет вас победить, если он занял верную позицию. Так что подумать (как это ни трудно после всяких Quake и Counter-Strike) придется. Давайте посмотрим, что же можно сделать.

Первое, что стоит сделать, — это разведать обстановку (если, конечно, вы не играете на самом первом уровне сложности, там можно и в лоб атаковать). Осуществить такой шаг можно несколькими способами. Например, послав самолет-разведчик (его, конечно, могут сбить зенитки противника), снайпера или офицера. У двух последних есть в наличии бинокли, которые значительно увеличат дальность видимого пространства (но уменьшат сектор обзора). Обращайте особое внимание на разные холмы и высотки. Бывает и так, что одна противотанковая пушка, замаскированная на холме, может уничтожить несколько ваших танков, пока вы заметите, откуда идет огонь. Но вот если танки до нее дойдут, пушка перестанет существовать (хотя можно и просто перестрелять солдат, взяв пушку под контроль своими ребятами). Бойтесь и зенитной артиллерии — она страшна не только авиации, но и бронетехнике (как это и было в реальности). В общем, артиллерию лучше всего подавить быстро и безболезненно подвижными силами. Если же это не получается, отстрелите ее расчет снайпером, разбомбите или проведите огонь своей собственной артиллерии по точке, где скрываются враги.

Стоит научиться по максимуму использовать имеющийся у вас потенциал. Так, у бронетехники слабая защита с боков и, особенно, с кормы. Так что, зайдя с тыла "в гости" к танкам противника, считайте, что их песенка спета. И в то же время не стоит давать осуществить такую возможность противнику. Неплохо очень неплохо штурмует занятые противником здания, но это только в том случае, если ее не перестреляют по дороге. Неплохо также забросить в тыл противника десант (для этого предназначен особый тип самолетов). Невесть откуда взявшиеся парашютисты деморализуют и разгромят ослабленного врага.

В общем и целом, умелое комбинирование различных родов войск принесет вам успех в обязательном порядке. Ведь возможности игры в данном компоненте практически неисчерпаемы. Возьмем простейший пример. В вашу сторону движется колонна бронетехники противника. Что можно сделать? Можно заминировать дорогу на их пути. Можно встретить их танковым боем. Можно окопать по бокам дороги противотанковую артиллерию. Можно попробовать подобраться пехотой и закидать гранатами. Можно вызвать штурмовики и разбомбить их так, чтоб неповадно было. Можно... Много что можно сделать, всего и не упомнишь. Другое дело, что некоторые выходы легче других, и займут у вас при прохождении меньше реального времени. Но это уже совсем другая история.

С тактикой игры мы разобрались, и о ней, возможно, еще как-нибудь поговорим. Теперь переходим к осмотру внешнего оформления. Начнем с графики. Она также сделана на высоком уровне. Все модели отрисованы красиво, не вызывает нареканий и процесс стрельбы, бомбежки и иже с ними. А уж результаты попаданий — так это просто сказка. Представьте, насколько красиво выглядит, когда у вражеского танка срывает башню и он продолжает гореть на поле боя. Конечно, через некоторое время уничтоженная техника просто исчезает, но в противном случае было бы очень сложно пройти некоторые миссии. Есть в игре и погодные эффекты (кстати, влияющие на авиацию). А то, как взвод пехоты бежит штурмовать захваченную врагом церквушку, дает понять: это уже не игра, это — реальность... Кстати, игра умеет сама менять скорость, если частота кадров падает до совсем уж неприличной отметки. Но, к сожалению, в каждой бочке меда по-прежнему есть ложка дегтя. Движок игры имеет одну неприятную тенденцию — юниты очень часто (настолько, что аж неприятно) проходят друг сквозь друга и через стены зданий. Создается впечатление, что идет война призрачных армий, на которые обыкновенная материя не оказывает никакого воздействия. Это не есть хорошо, и остается только надеяться, что в патчах исправят такой глюк (хотя неприятный осадок в любом случае останется).

А теперь об озвучке. Вот здесь ребята из "Нивала" стоят выше всяких похвал. Немцы — говорят по-немецки, американцы и англичане — по-английски, советские солдаты — по-русски. При этом фразы, произносимые всеми, вполне вписываются в контекст событий. Правда, здесь у меня возникло несколько вопросов к разработчикам по поводу Советской Армии. Смогут ли они объяснить, почему в Советской Армии все снабженцы — украинцы (что четко слышно по акценту), машинисты паровозов — грузины, а снайперы — женщины? Но это так, к слову. И, кстати, непонятно, где же белорусы? А как же хваленое "каждый четвертый"? Непонятно...

Что ж, пора и итоги подводить. Перед нами настоящая игра во Вторую мировую войну. Игра, которая заставляет забыть о многом (например, о сне). Ведь такой игры, в которой события последнего глобального конфликта были бы воссозданы с потрясающей степенью достоверности, мир еще не видел (и вряд ли увидит, фанатам "Противостояния" — сто нарядов вне очереди!). Прекрасные тактические бои, великолепная графика, замечательная озвучка... Список эпитетов, которые можно применить здесь, растянется в бесконечность. Конечно, не обошлось и без недостатков, но что поделаешь, такова жизнь. Мы примем их к сведению (надеюсь, разработчики сделают то же самое) и продолжим играть. Пришла пора показать всем, кто настоящий командир. Ведь после одиночного прохождения вам навряд ли наскучит "Блицкриг". Всегда есть возможность сходить в клуб и сыграть по сети. А игра с человеком — еще интереснее. В общем, многогранности "Блицкрига" стоит позавидовать многим аналогичным проектам. Ну, а мне пора идти, — у нас тут "Путь — на Берлин!" намечается...





Morgul Angmarsky, Morgul77@tut.by

Игра: Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield (2 CD)
Жанр: тактический шутер
Сайт игры: www.raven-shield.com
Разработчики: Red Storm (www.redstorm.com) и Ubi Soft Montreal (www.ubi.com)
Издатель: Ubi Soft
Минимальные системные требования: P3-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb DirectX 8.1 Compatible Video Card (nVidia GeForce 2 MX Class), 2 Gb HDD Free Space, DirectX 8.1 Compatible Sound Card, 4x CD-ROM, Keyboard, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: P4-1400 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb DirectX 8.1 Compatible Video Card (nVidia GeForce 3 Recommended), 2.5 Gb HDD Free Space.
Поддержка мультиплеер: LAN, Internet
Оценки: Графика: [9/10] Звук: [9/10]
Оригинальность: [8/10]
Игровой интерес: [10/10]
Общая: [9/10]



Rainbow Six. Издание третье, измененное и дополненное







"Хорошая игра не должна быть долгостроем!" — именно с таким лозунгом подходят к своей работе ребята из Ubi Soft Montreal. Третья часть "Радуги" разрабатывалась около полутора лет, однако объем проделанной работы колоссален. Я не берусь судить, что было бы, если бы третью часть разрабатывала домашняя компания Тома Клэнси — Red Storm, но, похоже, "новые родители" заботились о своем детище как минимум не хуже старых, а в чем-то, наверное, даже лучше. Впрочем, вы сами сейчас обо всем узнаете.

Single player

Нашему вниманию представлено пятнадцать сложнейших миссий, объединенных реалистичным (разумеется, по версии Клэнси) сюжетом. Каждое задание состоит из двух частей: планирование тактических действий и собственно тактические действия. Перед началом миссии вы изучаете карту местности (полезно, кстати, нарисовать ее на бумаге) и решаете, как лучше расположить свои силы. Всего на карте может находиться до четырех спецгрупп, укомплектованных по вашему усмотрению. Для тех, кто не желает себя утруждать, и для тех, у кого не развито тактическое мышление, разработчики предусмотрели уже готовые тактические схемы. В Raven Shield имеется два готовых плана на каждую миссию. Первый — это всего-навсего одна группа бойцов, расположенная в не самом удачном месте. Кстати, этот план полезно использовать для тренировки. Второй — это уже более сложная схема, где вся карта изрисована цветными векторами, показывающими передвижения каждой группы. Это, согласитесь, уже не ново, однако не обошлось и без нововведений.

Например, так называемые go-codes. Что это такое? Сейчас попробую объяснить. В новой "Радуге" на экране планирования можно расставлять точки ожидания. То есть, группа, добравшаяся да такой точки, останавливается и, пока не последует команда, маршрут продолжать не будет. Эти команды и называются go-codes.

Когда, наконец, члены команды расставлены. Можно приступать к самой операции. Понятно, что если вы из числа тех, кто выбрал легчайший путь, т.е. разместили одну группу в одном месте, то ваши помощники-оперативники лишь играют роль дополнительных жизней, в то время как только вы решаете исход сражения. Зря!.. Ребята значительно поумнели по сравнению с предыдущими частями серии. Теперь дверной проем — далеко не самое страшное препятствие на их пути. В девяноста пяти случаев из ста они ведут себя, как подобает: исправно реагируют на ваши команды, не лезут на рожон, умеют ждать. Иногда, правда, случаются нелепые казусы, о которых я, дабы не портить сложившееся у вас впечатление, промолчу. Что до наших виртуальных врагов? Теперь они иногда промахиваются! Помните первую радугу и Rogue Spear, где террористов нужно было "ложить" до того, как они вас заметят? Здесь вас может пронести. Зато во всем остальном они поумнели, это очевидно. Теперь они больше похожи на террористов, а не на детей, играющих в "войнушку". Если всем отрядом залетите в помещение, где будет всего один террорист, он не попытается отстреливаться, он просто убежит. Правда, еще ни одному от меня уйти не удалось;). Если же группа террористов удерживает заложников и ваша группа откроет двери этого помещения, то через мгновение заложники получают по пуле и вас оповещают о провале миссии. В таких ситуациях нужно приоткрыть дверь, закинуть туда Flash-ку, и только после этого быстро вбегать в комнату и так же быстро отправлять террористов к создателю. Лишь в этом случае заложники скажут вам спасибо.

Миссии в игре достаточно разнообразны — как сами задания, так и предложенные для этого карты. Здесь вам и огромные открытые пространства, посреди которых стоит небольшой домик, и узкие длинные коридоры, в темных углах которых очень любят прятаться местные террористы, и джунгли — в общем, чего только нет. Однако вдоволь набегаться по этим картам в сетевой игре не дадут до тех пор, пока вы не пройдете их в одиночной. Зато потом... впрочем, погодите: мы еще до этого не дошли.

Raven Shield обладает еще одним неоспоримым достоинством — в игре доступен практически любой образец реально существующего огнестрельного оружия. Пистолеты всех мастей: от девятимиллиметровой Беретты, до любимого массами Desert Eagle. Пистолеты-пулеметы: Micro Uzi, Mac 11/9, SR-2; Submachine Guns: MP-5, MTAR-21, UMP. "Радости" снайпера: СВД, SSG-3000, M82A1, WA-2000, нечто с устрашающим названием Vintorez и многое другое. Штурмовики тоже не будут разочарованы: почти родной AK-47, AK-74, M4A1, M16A2, M14, Steyr AUG. Есть еще дробовики: M1, SPAS-12 и USAS-12; и пулеметы, среди которых мне более всех приглянулся РПД (Ручной Пулемет Дегтярева). Каждый ствол, разумеется, обладает собственными характеристиками (дальность поражения, разброс и т.д.). Неплохо сделана система прицеливания. Если, находясь в лежачем положении, вы будете стрелять одиночными выстрелами, то вероятность попадания будет намного выше, чем при очередях, да еще при ходьбе. Во время бега перекрестье прицела вообще расползается к самым границам экрана.

Каждую пушку можно оснастить дополнительно: кому-то необходим глушитель, кто-то жить не может без большого количества патронов, а кто-то захочет поставить оптику... Снайперские винтовки можно укомплектовать прицелом ночного видения. Стоит ли говорить, что для каждого оружия существует несколько типов патронов?..

Это далеко не все, поэтому заставьте ваши глаза принять нормальную форму. Еще разработчики внесли в игру умопомрачительное количество всяких гаджетов и... гм... антигаджетов... Ну ладно, пока передохните, о них я расскажу ниже.

Multiplayer

Многопользовательской игре Raven Shield в равной степени могут позавидовать и Counter Strike, и Global Operations. Такого разнообразия режимов я не встречал уже давно. Среди оных был замечены: Terrorist Hunt, Lone Wolf, Hostage Rescue, Bombing Run, Deathmatch, Team Deathmatch, а также очень симпатичная многопользовательская опция Hunted.

Terrorist Hunt — один из самых веселых режимов. Задача вашей группы предельно проста: нейтрализовать всех случайно располагающихся на карте террористов.

Lone Wolf — практически то же самое, только в вашем распоряжении находится один оперативник, которого нужно невредимым доставить в указанное место.

Hostage Rescue — аналог игры в Counter Strike на cs-картах.

Bombing Run — как Counter Strike на de-картах.

Deathmatch и Team Deathmatch, надеюсь, разжевывать не надо.

В режиме Hunted одной команде нужно доставить в безопасное место одного из членов группы, а второй, понятно, мешать первой.

Почти все игровые карты предлагают равные условия для противоборствующих сторон, да и сами по себе довольно разнообразны и красивы. Для любителей статистики: еще демоверсия Raven Shield собирала на просторах игросерверов в три раза больше игроков, чем все предыдущие творения вместе взятые. В чем причина?

Дело в том, что Raven Shield это НАСТОЯЩАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Примеры? Пожалуйста! В игру, как я уже упоминал, внесено огромное количество всяких прибамбасов. Чего только стоит детектор сердцебиения. Удивлены? А ведь есть еще глушители сердцебиения, как переносные, так и стационарные, плюс еще постановщики фальшивых сердцебиений. Тактические возможности открываются бескрайние! Многие начинающие игроки поначалу не обращают на них внимания, думают, что запасная обойма пригодится больше — и непростительно ошибаются. Raven Shield это не Q3 и даже не CS: здесь все решает умение думать. Однажды я был свидетелем, как команда из двух человек просто рвала команду из восьми. Секрет в том, что ребята использовали те самые детекторы сердцебиений, обнаруживая противника задолго до визуального контакта.

В целом от игры по Интернету остается очень приятное впечатление. Противники очень вежливы: gg и gl — как должное. Однокомандники строги: если вы случайно "пришьете" кого-нибудь из своих, то получите замечание. Если ситуация повторится, то никто уже предупреждать не будет — кик безо всякого предупреждения. Делайте выводы.

Единственное, что не позволит большинству из вас попробовать себя в многопользовательской игре, это скорость соединения. 56.6 Kbps минимум, как ни печально.

Технические подробности

Графический движок, Unreal Warfare, пребывает здесь не в самом лучшем состоянии. Тем не менее, графика в Raven Shield достойна длительных аплодисментов как минимум. Пусть реализация интерьеров помещений в игре стоит далеко позади от SoF2, пусть нет так горячо нами любимой интерактивности, пусть местный физический движок Karma, являющийся неотъемлемой частью Unreal-технологии, порой выкидывает ужасные "фокусы", зато все остальное заслуживает максимальной оценки. Странно, но больше всего удивляет не качество текстур и не количество-полигонов-в-кадре, а проработка всяких мелочей. Так, например, если кто-нибудь из оперативников получил указание кинуть гранату, то можно рассмотреть, какую именно гранату он срывает с пояса. Вообще, все оружие, которым в данное время располагает тот или иной спецназовец, достоверно отображается на его модели: и пистолет в кобуре, и винтовка за спиной, и вышеупомянутые гранаты. Поднимающийся по лестнице спецназовец прячет оружие, хватается за перекладину и начинает перебирать руками и ногами. Взобравшись, он снова достает из кобуры пистолет...

Потрясающе реализовано действие гранат со слезоточивым газом. Вы должны это видеть! При малейшем движении картинка на экране размывается кошмарным blur-ом. Практически то же самое наблюдается и при использовании ослепляющих взрывпакетов, с единственным отличием, что на экране на некоторое время остается картинка, стоящая перед глазами в момент вспышки, которая постепенно исчезает, а не размывается, — и игрок вновь начинает видеть.

Но я забыл сказать о главном. Теперь модели оружия отображаются на экране. Причем над этим разработчики неплохо поработали: модели сделаны весьма качественно и, если верить "экспертам", очень похожи на реальные. Поначалу вам может показаться, что занимающая 3/4 экрана модель вас отвлекает, на самом деле это не так — просто вы не привыкли.

Звук тоже хорош. По звуку вы без труда сможете определить, как далеко от вас прошел противник. Звуки выстрелов оружия, по заверениям разработчиков, соответствуют реальным. Озвучка средняя. Если голоса оперативников, доносящиеся по рации, еще можно назвать приятными, то голос актера, озвучившего брифинги, следовало бы заменить, — очень занудный.

Итого

В целом игра оставляет приятное впечатление. Возросшая сложность, тысячи вариантов тактических действий, обилие оружия и, конечно же, мультиплеер возносят эту игру на недосягаемую высоту. Нет, разумеется, "Радуга" не убила Counter Strike, как многие пророчили, и даже не покалечила — игра далека от определения киберспорта, она больше похожа на симулятор спецназа. Тем не менее, это самый яркий пример того, как надо делать тактические шутеры.

Тренируйтесь, ребята! Заходите на игровые серверы Ubi — может, встретимся.

Roll, roll_zv@tut.by

Игра для обзора предоставлена точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"

Один день из жизни почтальона

Самая кровавая, самая циничная, самая страшная, самая-самая игра от самых отмороженных на планете разработчиков. Сумасшедшие немотивированные убийства, горы трупов, литры крови, масса незабываемых ощущений. Дети, ни в коем случае в это не играйте! Взрослые, уберите от экранов детей!

С чего все начиналось...
Далекий 1997 год. На рынке появляется примечательная во всех отношения, но несущая на своих широких плечах звание "Непризнанный шедевр" и столь жестоко воспринятая властями игра Postal. Никто и подумать не мог, что компания добрых дядей, до этого занимавшихся разработкой детских обучающих программ, решится на такое: разработать и выпустить игру, в которой каждый, кому ВСЕ надоело, мог реализовать себя без нанесения ущерба окружающим.

Игра сразу обрела круг поклонников (уверен, однако, многие из вас, дорогие читатели, ничего о ней даже не слышали) и, что было вполне ожидаемо, антипатию у общественности. А один Американский сенатор с фамилией Либерман набрался наглости и публично обозвал Postal "худшим продуктом американского общества", за что потом, разумеется, поплатился. Многочисленные газеты/журналы еще долго после этого писали статьи с названиями вроде "Из жизни идиотов", где всячески осуждали американское правительство за запрет такой "правильной" и нужной игры. Но такой пустяк, как запрет в Америке (а потом еще в десяти странах), не мог удержать бесбашенных Винса "Дези" Дезидерио, Стива Викка и Майка Рделя (для тех, кто не в курсе, это ключевые фигуры в компании Running With Scissors (RWS), несомненные, по мнению одного авторитетного издания, "герои нашего времени") от создания продолжения.

Шло время, проект обрастал подробностями, а также самыми невероятными слухами. Задолго до выхода игры в свет многие страны пытались ввести на нее запрет. Произошло множество акций протеста. Протестовали все: от американских представителей Гринписа до объединения голландских гомосексуалистов. Но даже это не остановило мужественных парней из RWS. Игра все-таки вышла. Вышла везде: и в США, и в Голландии, и, что уже не удивительно, у нас. Но стоит ли радоваться? Однозначно: ДА!

Однажды утром...
Понедельник. Раннее утро. США. Штат Аризона. Наши дни.

Камера с реактивной скоростью проносится по улицам небольшого городишки с радостным названием Paradise, каждый раз сворачивая во все более страшные закоулки. Название характеризует город с точностью до наоборот. На каждом углу происходит убийство. В городе нет ни одного ребенка. Здесь живут одни хулиганы, наркоманы и прочие отбросы общества. Численность населения ежедневно сокращается.

Наконец, камера останавливает свой взгляд на небольшом пустыре, где раньше, по всей видимости, была городская свалка. Солнце лениво высовывается из-за возвышенности, ярким светом озаряя это мрачное место. Дует свежий утренний ветерок, ветви деревьев колышутся, поют птички, лают собаки. Город уже живет.

На пустыре стоит небольшой фургончик, в котором проживает рядовой почтальон, работающий в компании Running With Scissors (видимо, по инициативе Винса Дези, так теперь называется почтовая служба штатов). У него нет имени, его зовут просто Чувак (или Dude). Работа уже давно довела его до ручки. Все это время он просто терпел. Но сегодня почему-то задумается: сколько, в самом деле, можно?! Пора заняться чем-нибудь другим.

Пронзительно пищит будильник. Почтальон медленно открывает глаза и лениво потягивается. Утренняя тишина нарушается вдобавок противным треском старенькой кровати. В комнате стоит страшная жара. Кондиционер в очередной раз сломался. Нечего даже попить — холодильник пуст. Жена навязчиво просит сходить в магазин. Чувак встает с кровати, натягивает порванные носки, ботинки, выходит на улицу. "Любимый" песик решил справить нужду прямо перед выходом, за что получает удар ногой. Почтальон подходит к машине, садится и, после неудачной попытки завести двигатель, тяжело вздыхает: Похоже, сегодня будет трудный день...

Он вылез из машины...

...и пошел...
...попутно захватив лопату, что называется, "на всякий пожарный". Дорога в магазин пролегала через самые страшные кварталы этого города. Но сегодня Чувак почему-то не боялся. По пути ему встречалось многие из тех, кому он хотел отомстить, но почему-то он обратил внимание на нескольких молодых людей, явно находящихся "под кайфом":

— Это вы мне вчера спать не давали?!

Руки крепко сжали лопату. Глаза налились кровью. Волосы встали дыбом. Чувак делает два шага вперед. Замахивается... С плеч наркомана слетает голова и катится по дороге. Кровь брызжет во все стороны. Остальные члены банды в панике разбегаются. Чувак хватает лежащие рядом с обезглавленным телом пистолет и коробок спичек. Стреляет вслед убегающим. Выпущенные пули настигают их. Слышится рев полицейских серен. Пора сваливать. Чувак выходит на главную улицу и бежит. Магазин. Теперь — сюда. Сердце в груди колотится с такой силой, что, кажется, сейчас взорвется. Осмотревшись и успокоившись, Чувак останавливает взгляд на прилавке с молоком. Рука хватает один пакет. Чувак становится в очередь в кассу. По неосторожности он цепляет мужчину, стоящего в очереди перед ним. Тот оборачивается. Сначала начинает ругаться, затем пускает в ход кулаки. Чувак резким движением вонзает острие лопаты в грудную клетку обидчика. На полу растекается лужа крови. Посетители в ужасе разбегаются. Испуганный хозяин магазина хватает дробовик и стреляет. Одна дробинка пробивает насквозь левое плечо Чувака. Он не падает, а злится еще более и сразу выхватывает трофейный пистолет и пускает пулю хозяину промеж глаз. Тот падает. Весь пол залит кровью. Кассира тошнит. В помещение врывается полиция.

— Оружие — на пол! Лицом к стене! Не двигаться! Вы арестованы! У вас есть право...

Чувак быстро прикидывает, что к чему, и выпрыгивает через окно. Падает на живот, но встает. Убегает. Полиция бежит следом.

— Остановитесь! Иначе мы откроем огонь на поражение! Повторяю, остановитесь!

Чувак встречает на своем пути небольшое здание, которое оказывается гаражом. Залетает внутрь и запирает дверь. В гараже кто-то есть.

— What's up? — спрашивает хозяин, выбираясь из-под машины.

Выпущенная из пистолета пуля разит мужчину наповал. Чувак достает из машины аптечку, перевязывает бинтом плечо.

Темнеет. Полиция вызывает группу захвата. Штурм вот-вот начнется. Неожиданно Чувак обнаруживает стоящую в углу канистру с бензином. Открывает ее и обливает все вокруг. Полиция вламывается в гараж. Почтальон бросает зажженную спичку и выпрыгивает через окно. Гараж объят пламенем. Вокруг стало светло, как днем. На лице появляется ехидная ухмылка.

— Домой...

Чувак выбегает на длинную узкую улицу. Сзади слышатся чьи-то шаги. Обернувшись, он видит еще одного полицейского. В обойме пистолета осталась одна единственная пула. Выстрел... Полицейский падает. Рядом падает что-то металлическое... Граната!.. Раздается взрыв. Чувак продолжает бежать.

Из расположенного рядом домика вылетает отряд полиции. Прописав нарушителю несколько ударов дубинками, стражи порядка запихивают Чувака в машину и отвозят в полицейский участок. На допросе Чувак был нем, как могила.

Захлопывается дверь камеры. Стоит гробовая тишина.

— Жизнь — полное дерьмо! — печально произносит Чувак.

Он садится на корточки, опускает голову и задумывается. Проходит несколько часов. Часовой на посту задремал. Почтальон поднимает голову, сует руку в карман и достает коробок спичек. Достает одну, зажигает и бросает в направлении пожарной сигнализации. Раздается рев сирены. Открываются двери камер. Заключенные выбегают из здания и бросаются врассыпную. Постовой, несмотря на все, продолжает дремать. Чувак выходит на улицу. Уставший, возвращается домой.

Жена уже спит. В комнате прохладно — кондиционер снова работает. Почтальон открывает холодильник, кладет туда пакет молока. Раздевается и ложится в кровать.

— А жизнь налаживается! Пожалуй, завтра проголосую, схожу на прогулку в парк и исповедаюсь.

Тогда он еще не знал, что в парке к нему пристанут представители общества охраны природы, выборы будут проходить в маленьком китайском ресторанчике, куда часто наведываются очень недружелюбные посетители, а церковь захватят арабские экстремисты. Не знал, что его уже объявили в розыск. Не знал, что все сделанное им сегодня — это только начало, малая часть всего, что еще случится...

Игра: Postal 2 (1 CD). Жанр: кровавая баня
Сайт игры: www.gopostal.com/postal2 или www.akella.com/pub-postal-en.shtml
Разработчик: Running With Scissors (www.runningwithscissors.com)
Издатель: Акелла (www.akella.com)
Минимальные системные требования: P3-733 MHz, 128 Mb RAM, Direct3D compatible video card with 32 Mb VRAM, 1400 Mb HDD Free Space, 4x CD-ROM, Sound Card, keyboard, mouse.
Рекомендуемые системные требования: P4-1400 MHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card (GeFroce3 recommended), 1800 Mb HDD Free Space.
Оценки: Графика: [8/10] Звук: [9/10] Оригинальность: [10/10] Игровой интерес: [10/10] Общая: [9.5/10]

Иными словами
Если вы до сих пор не поняли, вышеописанное приключение — лишь малая часть того, что вам предстоит пережить в этой игре. Postal 2 — самое лучшее лекарство от стресса, безделья и просто плохого настроения. Это именно та игра, где позволено абсолютно все. Это не GTA и не Мафия. Это Postal 2! Здесь не нужно угонять автомобили, не нужно служить посыльным какому-нибудь криминальному авторитету. Здесь нужно жить... Жить жизнью обыкновенного жителя маленького городишки... Такие игры рождаются чертовски редко и, как правило, живут не долго. Поэтому пропускать этот ШЕДЕВР нельзя ни в коем случае. Безусловно, детям до 18 (ну ладно, так и быть, до 16;), особо впечатлительным людям, а также людям с нарушенным состоянием психического здоровья и беременным женщинам эту игру показывать нельзя. Внутриигровые события могут крайне негативно сказаться на психике. И не говорите потом, что я вас не предупреждал...

P.S. Во время загрузки игры ваши глаза мозолит табличка с текстом примерно такого содержания: "Уважаемые дамы и господа, вас приветствует компания "Running With Scissors" <...>. Игра предназначена исключительно для "разрядки", и ни в коем случае не повторяйте все внутриигровые действия в реальной жизни".

P.P.S. Nickky, одумайся!! Видишь, что случается с почтальонами?!

Roll, roll_zv@tut.by

Игра для обзора предоставлена точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"





Игра: Enclave Разработчик: Starbreeze Studios
Издатель: Conspiracy Entertainment
Жанр: 3D action

Сражение за Анклав

Сегодня речь пойдет о новом проекте, новом слове в жанре Action, о вышедшей недавно игре под названием Enclave. Нет, с милитаристской группировкой из Fallout нет никакой связи, да и вообще сама игра совершенно о другом мире. Мире фэнтезийном, где главными обитателями, наравне с людьми, являются орки, гномы, эльфы и даже хоббиты. Мире, в котором магия являлась неотъемлемой ее частью, и более того — мире, где она зародилась.

У этого мира нет своего названия. Точнее, нет общего названия, так как он вот уже несколько веков разделен на две части гигантским разломом. Но так было не всегда. Было время, когда все создания, там обитавшие, являлись единым народом и при помощи своей магии добились небывалого процветания. Но если есть где-то счастье, то обязательно найдутся и завистники. И они не заставили себя ждать. Огромная армия из параллельного мира, называемого просто Underworld, во главе с демоном-лордом Vatar`ом, явилась с одной-единственной целью — покорить своих процветающих соседей и завладеть источником магии, с помощью которой Vatar стал бы непобедимым. Орды невиданных тварей быстро захватывали крепость за крепостью, город за городом, пока, наконец, оборонявшиеся не решились дать генеральное сражение. Сражение продолжалось очень долго, поначалу с переменным успехом, но под конец неистовый напор армий Vatar`а, ведомых своим лидером, сломил-таки сопротивление защитников. И тогда верховный маг свободного доселе народа, один из самых могущественных чародеев того мира, Zale, решился на отчаянный шаг. Когда Vatar уже почти добился победы и повел свои орды в последний штурм, Zale в одиночку выступил ему навстречу. Собрав все свои магические силы, он сплел ужасающее по своим разрушительным возможностям заклинание и с криком "Ты не пройдешь!" обрушил всю его мощь на предводителя армии завоевателей, демонолорда Vatar`а. Земля разверзлась под демоном, и он рухнул в бездну. Нет, Zale не полетел за ним следом, но последствия его заклинания были просто катастрофическими. Образовался огромный разлом, разделивший этот не знавший бедствий мир на две половины: одна из них, в которой, собственно, и находились источники магии, стал называться Enclave, все остальное получило название просто Внешних Земель, то бишь Outlands. Те, кто остался во Внешних Землях, т.е. фактически без магии, явно не были довольны таким поворотом событий. Шли годы, складываясь в века, давнее единство было забыто, но народ Внешних Земель, прозвавший себя Dreg`atar, не забыл прежней жизни и вынашивал планы по отвоеванию отделившихся территорий, как только найдется способ переправиться через разлом. И он действительно нашелся. Так же, как любая живая плоть пытается затянуть рану на своем теле, так и мир, основу которого составляла магия, пытался избавиться от разлома. С ходом времени он становился все меньше и меньше, и вскоре некоторые места стали доступны для переправы. И тогда жителям Enclave стало ясно, что им следует готовиться к новой войне, на этот раз против своих бывших собратьев. Но хорошо, если бы только против них! Отдельные культы делали все попытки вернуть павшего демона в этот мир. Главой одного из таких культов была чародейка Mordessa, отдельно от всех составившая хитроумный план не только по возвращении демона-лорда, но и полном его подчинении себе. Вот такая интригующая завязка.

В самом начале нам предстоит нелегкий выбор — выбирать придется одну из воюющих сторон. Либо это будет Enclave и его столица Celenheim, либо придется идти под началом той самой Мордессы и претворять в жизнь план по возвращению в мир демона Vatar`a. Таким образом, мы получаем две кампании, кстати, ничего общего между собой не имеющие, что не может не радовать. По ходу выполнения миссий прослеживается некое подобие сюжетной линии, что тоже можно считать плюсом. Но на этом неповторимость игры не заканчивается. Дело в том, что в нашe распоряжение (не сразу, а по ходу выполнения заданий) мы получаем по шесть разных персонажей в каждой кампании. Нет, тут не придется бегать оравой, что, на мой взгляд, сильно поубавило бы игре динамики и добавило сложности, а это в данном жанре смерти подобно. Просто перед началом очередной миссии мы можем выбрать одного из доступных героев и с его помощью выполнять поставленные задачи. В принципе, вполне реально пройти всю игру одним-единственным героем, но тут вопрос встает подругому: а рационально ли?

Угадав с персонажем, можно значительно упростить себе жизнь, так как каждый обладает своими умениями и навыками, а зачастую и использует то оружие, которое другим просто недоступно. Если играть за Enclave, то под наше начало попадут Рыцарь, Охотница, девушка-Друид, хоббит (но почему-то женского пола), Гном и Маг. Кампания Зла предлагает таких милашек, как Убийца, Берсерк, Колдунья, Гоблин, Орк-бомбардир и Лич. Кстати, при прохождении кампании дадут еще одного бонус-героя. Зачем вообще это надо, зачем какой-то выбор героев и т.п.? А все очень просто — дело в уровнях, которые нам предлагают. Если уровень изобилует большими просторами и есть где развернуться, естественно лучше взять лучницу (лучников-мужчин тут почему-то нет), ибо будет куда проще атаковать противников на расстоянии, пока тот не подбежал поближе. А вот если сражаться придется в подземельях или замках, то лучше рыцаря или берсерка.

Перед началом миссии предстоит еще выбрать и амуницию герою. По ходу выполнения задания никакого оружия подбирать не дозволено, только боеприпасы (стрелы и арбалетные болты) да золото и флаконы с исцеляющим напитком. Невелик ассортимент, скажете вы? А зачем что-то еще? Зачем какой-то инвентарь? Тут идет полная концентрация на боевом процессе, на поиске секретных мест и даже уровней. Все внимание будет поглощено противостоянием супостатам, и поверьте мне — этого вполне достаточно. Сбор золота осуществляется с одной-единственной целью — на него покупается вооружение перед началом миссии. Количество золота на уровне ограничено. Чем больше вы найдете, тем больше сможете положить себе в копилку. Количество золота в копилке не убывает, оно показывает вам лишь ту сумму, на которую вы можете накупить себе побрякушек, вроде мечей и топоров. Прошли миссию — сумма в копилке увеличилась ровно настолько, сколько золота вы нашли на уровне, и, соответственно, на следующее задание вы сможете взять "товара" на большую стоимость. Но ведь и с каждым пройденным уровнем ассортимент доступного оружия будет увеличиваться, так что тут вовсю работает принцип "Не отставай от жизни".

Сам процесс непосредственного прохождения уровней почти аналогичен известной Blade of Darkness. В гордом одиночестве мы будем шествовать по уровням, сражаться со всеми подряд, находить секретки, бить больших, злых и страшных или же больших, добрых и чуть менее страшных — смотря за кого играете. Вот только отсутствуют различные супер-удары, что, кстати, можно рассматривать и как положительный момент, а то раньше вся игра сводилась к выполнению одного-единственного удара, так как честный бой был практически бесполезен. Тут же все намного лучше: вместо каких-то непонятных супер-ударов, наш герой может наносить просто их комбинацию, осуществляемую двойным и тройным кликом мышки, плюс удары с комбинацией какой-либо клавиши передвижения. Очень важным аспектом является тот факт, что нужно всегда ловить момент для удара, желательно тогда, когда противник раскрывает свою защиту. Просто бестолковое махание топором, конечно при доле удачи, все же принесет свои плоды, но и шанс загнуться после первой же дуэли тоже велик. Своевременный удар нанесет врагу куда больше ущерба, нежели серия беспорядочных ударов. Добавьте к этому еще и то, что некоторые противники носят щиты и могут весьма успешно блокировать ваши попытки до них дотянуться.

Все герои способны брать с собой больше одного вида оружия, но разного класса. Воины, помимо меча (топора, кувалды), могут носить еще и арбалет, маги — вместо меча берут кинжал, вместо лука — посох с заклятьями. Лучницы же прекрасно орудуют и луком, и арбалетом, и кинжалом. Все это сделано для того, чтобы мы поняли: в игре есть несколько стратегий выживания. Иногда бросаться на противника с топором бывает равносильно самоубийству, и куда предпочтительней атака на расстоянии. Особенно если уровень открытый, где уподобляться комбайну, собирающему жатву из вражин под ливнем стрел, не просто глупо, но и чревато очень быстрым провалом миссии. В таких случаях куда проще бывает взять в руки лук и посылать меткие стрелы врагу прямо в щель забрала. Часто, очень часто лук бывает эффективнее даже огромного топора, ведь тут присутствует возможность выпускать до восьми (!) стрел одновременно, и даже самый крутой рыцарь не выдержит такого залпа. Плюс набор из нескольких видов стрел, от обычных до ядовитых, включающий в себя и зажигательные, и стрелы-бомбы, и даже снайперские стрелы! Последние позволяют стрелять с использованием зума, что дает возможность отыскать на теле противника слабое место, попадание в которое фатально. Для него, конечно же. Также лучницы обладают большей скоростью, что позволяет избегать тесного контакта с врагом в прямом смысле.

Если же рассмотреть проблему выбора оружия и героя с другой стороны, то можно заметить, что лучницы почти что бесполезны в замкнутых пространствах, ведь на все — и натянуть тетиву, и прицелиться, и достать новую стрелу из загашника — нужно время, а если вдруг промазал? Да и почему "вдруг", ведь промазать куда как легко! Все, загонят в угол, и кинжал тут не поможет. Тогда и приходится в дело пускать тяжелую артиллерию, т.е. закованных в железо рыцарей или орков. Топор в одной руке очень хорошо работает как успокоительное для чересчур резвых противников, а щит в другой — отличное средство от получения ответного удара, плюс, что немаловажно, защищает от стрел. Да и согласитесь, куда как веселее раздавать ребяткам смачные оплеухи увесистой кувалдой, чем сидеть в темном углу и стрелять по противнику, пока он не подбежал поближе. Но присутствует в этой игре и досадная несправедливость в виде товарищей с посохами в руках, т.е. магов. Эти ребята нарушают весь баланс, так как их, по неизвестной причине, сделали весьма мощными. От некоторых посохов (каждому соответствует свое заклинание) не спасает даже щит, к тому же в этой игре есть такой параметр, как тип наносимого повреждения, и именно магия является самой смертоносной. Вы можете искромсать орду противников, носить самые лучше доспехи, а один-единственный маг способен отправить вас куда подальше за пять секунд! Правда, это касается, в основном, злых магов, хорошие вооружены не такими уж и сильными заклятьями, которые, к тому же, можно блокировать щитом. Это, пожалуй, единственный крупный недочет в геймплее, остальное же заслуживает самой высшей оценки. Поэтому если уровень кажется вам непроходимым, просто попробуйте взять другого героя — и почти наверняка у вас все получится. Я так однажды раз десять терял своего воина, после чего взял мага и прошел злосчастную миссию с первой попытки.

Стоит отметить и систему сохранений, здесь присутствующую. Так как игра стопроцентно портирована, то другой и не приходилось ждать. Но все же. Почти на всех уровнях встречаются так называемые Checkpoints. Активировав его, вы, таким образом, страхуете себя на случай непредвиденной кончины от рук злоумышленников. Ежели таковая случилась, то активированный чекпоинт возродит вашего героя, но за эту услугу возьмет с вас 10 золотых, которые, как я уже говорил, восполнить будет нелегко. Отличный стимул быть осторожнее. Также в некоторых миссиях можно найти карты к секретным уровням. За прохождение оных вы получите деньги, что очень обрадует ваш кошелек.

Теперь о самом приятном — графике. Как и любая портированная игра, Enclave не ударила в грязь лицом. Здесь радует абсолютно все — уровни неповторимы по дизайну и строению, по ним можно бегать даже просто для удовольствия; модели героев и всех остальных выполнены замечательно, причем оружие тоже не отстает. Это надо просто видеть! Я играл за орка лишь потому, что у него самая эффектная броня, да и любо было смотреть, как этот здоровяк орудует мечом! Отличная анимация, никаких глюков, никаких претензий. Да в принципе все здесь просто высшее. И огонь даст фору любому Unreal 2, и вода сделана очень даже неплохо, и взрывы, и эффекты от заклинаний. Проблема с камерой, остро стоящая во многих TPS, здесь решена самым логичным и лучшим способом. В маленьких комнатках, когда камере приходится просто-таки садиться на плечи нашему герою, он просто становится прозрачным и ничто не мешает лицезреть окружающий мир. А менюшки чего стоят!.. Единственное, что действительно огорчило, так это отсутствие возможности лишить врага частей его тела.



Музыкальные темы пусть и не многочисленны, зато отличаются хорошим качеством исполнения и звучания. Признаю, что некоторые иногда приедаются, зато все идеально соответствуют обстановке. Очень хороший звук, в особо темных местах заставляет вздрагивать от неожиданности, да и в остальном не подводит. Орки рычат, нанося удары, рыцари выкрикивают пусть ненужные, но все же лозунги, да и остальная озвучка достойна похвалы.

В общем, отличная игра, обладающая всем, что необходимо потенциальному хиту. Будет пользоваться популярностью, я уверен. Отлично позволяет расслабиться после трудного дня или же после всех этих бесконечных стратегий.

Оригинальность: 8/10. Сюжет: 7/10
Соответствие канонам жанра: 9/10
Графика: 9/10. Физика: 7/10
Звук и музыка: 8/10. Геймплей: 8/10
Общая: 8/10

Leviafan, leviafan2002@mail.ru

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Возвращение Уильяма Уоллеса

Название игры в оригинале: Highland Warriors; Жанр: RTS; Разработчики: Data Becker, I3D; Системные требования: Pentium III — 800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card.

На далеком-далеком северо-западе Европы, на острове, который называли Великобритания, в гористой местности (размеров отнюдь не маленьких) на северной оконечности жили племена шотландцев — вольных и независимых горцев. Жили они обособленно, поделившись на кланы. Но пришла к ним беда — явились в ту страну злые и кровожадные англичане с юга острова. Не знали они ни пощады, ни жалости, и цель англичан была одна — подчинить свободолюбивых шотландцев. Но шотландцам как-то такая идея пришлась не по вкусу, и они восстали против завоевателей. И страшно удивились англичане, узнав, что "дикие горцы" пытаются нагло сопротивляться созданию Великой Англии. И завязалась долгая и кровопролитная война. И все бы ничего, да не было в стане шотландцев единства, никак не могли они решить, кому же быть среди всех родов-кланов главным, а потому сражались они не только с англичанами, но и друг с другом...

Вот такая примерно предыстория англо-шотландских войн (если, конечно, отвлечься от цифр, дат и названий мест знаменитых битв). Я думаю, что большинству из вас что-либо знакомо по этой теме (хотя бы по фильму "Храброе сердце" с Мелом Гибсоном в роли Уильяма Уоллеса). Тем же, "кто в танке", — немедленно открыть люк, вылезти и бегом к ближайшей точке, где наличествует вышеозначенный фильм. Купить, просмотреть и вернуться к чтению данной статьи сразу после просмотра.

Естественно, что такая интересная тематика не могла остаться без внимания со стороны создателей разнообразных игр. В первую очередь это касается стратегий. Но что-то шотландцам не повезло в плане игр про них. Braveheart был откровенно провальным проектом, а больше навскидку игр-то на тему и не упомнишь (исключая, конечно, "Европу II", но это проект дюже глобальный, там про всех было). И вот теперь на суд геймерский решено было представить очередной проект на тему "кто круче — англичане или шотландцы?". Проект таковой называется Highland Warriors.

В играх на историческую тематику немалую роль играет создание атмосферности, а в этом разработчики преуспели. Уже с момента просмотра вступительного ролика создается впечатление переноса в те далекие времена, когда на просторах горной страны шли нескончаемые сражения непримиримых врагов. Столкновение противоборствующих армий (хотя какие там армии — так, по несколько сотен противников с каждой стороны) разбивается на сражения отдельных воинов. То одни, то другие берут верх. Все это подбадривается музыкой, как нельзя более подходящей по стилю (достаточно сказать, что волынки будут преследовать вас на протяжении всей игры). Но вот мультик закончен, пришла пора посмотреть, что нам предлагают парни из Data Becker.

Перво-наперво стоило бы пройти обучение. Ясно, что самые нетерпеливые из вас плюнули на это (с криками "и так сойдет! Не маленькие!"). Ну ладно, не прошли, так вам и надо, постараюсь самые важные моменты упомянуть в ходе статьи.

В игре четыре "расы" (точнее — нации). Три — шотландских, и англичане. Шотландские — это кланы МакДональдов, МакКеев и Камеронов. Ну, а англичане — они англичане и есть (на мой взгляд, наблюдается определенный дисбаланс, так как англичане сильнее любой другой нации в игре). Соответственно, имеется четыре кампании, в каждой из которых вы управляете одной из вышеописанных наций.

Но вот загружена первая карта. Что сразу же обнаружит опытный игрок в стратегии реального времени? Правильно, что со времен Warcraft и Dune ничего принципиально нового придумать в RTS не смогли. Есть ресурсы, разбросанные по карте, есть крестьяне для добычи ресурсов, есть воины для защиты крестьян и атаки на противника, и есть здания, в которых можно строить крестьян и воинов, а также производить всяческие улучшения. Все так, и в то же время несколько иначе, так как в плане экономическом разработчики применили пару-тройку нововведений, которые несколько изменили стандартную схему развития, годную для большинства реалтаймовых стратегий, но об этом — позже.

Ресурсов в игре целых пять видов. А теперь закройте глаза и попробуйте отгадать их названия. Открывайте и читайте ответ — еда, дерево, золото, камень и железо. Что, кто-то не угадал? :) Ресурсы крестьяне, как обычно, несут в городской центр (ратушу). Золото, камень и железо добываются в соответствующих месторождениях. Таковые бывают двух типов. На первом из них можно сразу же начинать добычу ресурса, а вот на втором (более богатом ресурсами) — придется сначала построить шахту (зато и эффект от такого месторождения поболе будет). Кстати, для ускорения процесса переноски ресурсов стоит построить рядом с шахтами склад, тогда крестьянам не придется бегать до ратуши (а она, зачастую, ой как далеко от рудных поселков).

А теперь о добыче хлеба насущного. Как водится, добывать его можно по-разному. Первые два способа перешли к нам, как охарактеризовали бы коммунистические историки, из "первобытно-общинного строя". Это охота и собирательство. Правда, когда все свободные пищевые ресурсы в округе будут исчерпаны, придется срочно изобретать что-то новенькое. Тогда вам как нельзя лучше подойдут земледелие и скотоводство. Причем направлять все свои силы только в сторону земледелия не советую, здесь встречается первое новшество со стороны создателей игры. В Highland Warriors есть зима! Причем это не просто снег, мешающий вам разглядеть, куда отправился тот или иной крестьянин, это самая настоящая зима со всем ее влиянием на сельское хозяйство. Зимой поля не плодоносят, и, сделав ставку на земледелие, вы рискуете проиграть из-за отсутствия ресурсов в самый неподходящий для этого момент (законы Мерфи, понимаешь). Так что стройте и фермы, и скотные дворы — вместе они дадут неплохой эффект.

Но этого разработчикам было мало, и они решились пойти на еще один шаг, в корне меняющий построение экономики. Как было раньше — захотел, отправил крестьянина лес рубить, а через пять минут снял его с лесоразработок и послал пищу добывать. Теперь это делать бессмысленно. А все потому, что, работая, крестьяне накапливают опыт в том образе деятельности, которым занимаются. А при переходе на другие работы все накопленные знания теряются. Что же дальше? "Догнав" опыт крестьянина, например, в вырубке леса до 100%, вы можете (за определенную плату, конечно) сделать из него мастера-лесоруба. Производительность его на данном поприще серьезно увеличится, но вот сделать из него шахтера в дальнейшем уже не получится (да и отправлять после "апгрейда" на другие работы — себе дороже). Вот такая вот в игре экономика.

Но вот накоплено достаточное количество ресурсов — и вы занялись постройкой военных зданий. Здесь ничего нового по сравнению с другими играми жанра не наблюдается. Все стандартно — строим здание, нанимаем воинов, проводим в зданиях апгрейды, что усиливает наших воинов, отправляем воинов в атаку/защиту, они погибают, нанимаем новых воинов и т.д. и т.п. В боях воины получают опыт, что увеличивает их показатели, но уровней опыта (включая первый) всего три.

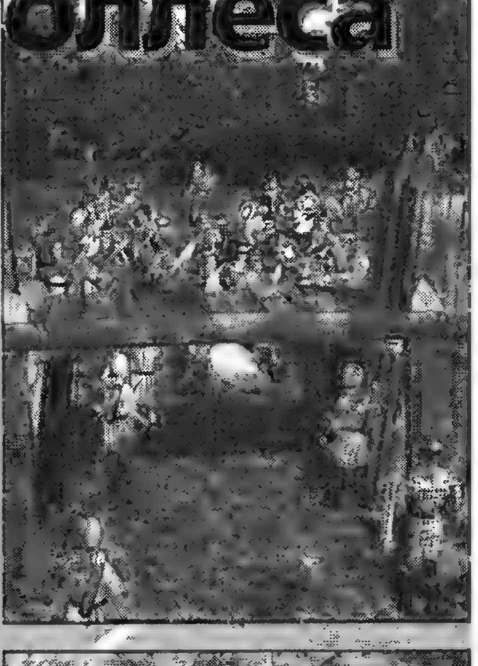
Числом показателей ваши храбрецы также не блещут. Атака, броня и жизненная сила — вот все, что имеется у рядового бойца. Те же, у кого есть определенные спецспособности (а таких достаточно), получают еще и дополнительную характеристику магической энергии (больше известной как мана). При повышении уровня воина, скорее всего, поднимутся все его характеристики, но на небольшую величину.

Кроме рядовых воинов, у каждой стороны есть герои, каковых по две штуки у каждой нации. У кого-то они сильнее, у кого-то — слабее, но всех героев объединяет одно: в процессе боев они не получают (!) опыта и не повышают, соответственно, своих характеристик. Воистину, разработчики решили сориганальничать. Все стараются делать игры с уклоном в РПГ, прокачкой главного героя, а мы сделаем всем назло не так. Сделали. По-моему, откровенно зря.

Есть в игре также оборонительные сооружения (стены, башни и крепости разных типов). Есть-то они есть, да только пользы не очень много. Как известно, сидя за стенами, войны (за редкими исключениями) не выигрывають, посему приоритет все же придется отдавать атакующим действиям, но нам ведь и не надо легких путей, наша цель — победа в атаке (и шотландцы, и англичане одинаково стремились атаковать). Вперед — враг будет разбит, победа будет за нами!

Что ж, пришла пора несколько пробежаться по нациям, рассмотрев, у кого что есть и кто в чем превосходит остальных.

МакДональды. Вторые по воинской силе бойцы. У них есть хорошие копейщики, эффективные против кавалерии. Также есть арбалетчики, которым можно приобрести улучшенные стрелы, после чего несколько выстрелов они будут производить с большей силой (потом придется вновь закупаться стрелами для достижения аналогичного эффекта). Очень неплохи конные мечники МакДональдов — самый мощный их юнит. Специальный юнит МакДональдов — торговец, может узнавать информацию о противнике и подкупать его воинов (всей армии лишить врага вряд ли получится, но вот пяток солдат перекупить можно). Также у МакДональдов есть волынщик, который повышает скорость атаки своих бойцов. Что касается осадных машин, ближе всего этому клану идея штурма, посему у них есть осадная башня (причем реализована она, в отличие от многих других игр, вполне прилично). Герои — Роберт Брюс (увеличивает опыт ближайших воинов и ускоряет их) и Джеймс Фрейзер (стрелок похлеще хваленого английского Робин Гуда, именно так о нем говорят шотландцы).



МакКеи. Не очень сильный клан в плане воинской силы, более того, у них напрочь отсутствуют осадные машины, что есть не просто плохо, а очень плохо. Пытаются компенсировать все это магией. Итак, пехота — самая обычная. Очень интересен их конный лучник: ударить и убежать — верная тактика. Еще хорош разведчик, после апгрейда приобретающий свойство невидимости, да и стреляет он весьма неплохо. Дальше — друид. Этот дядька может делать невидимыми своих воинов, а также телепортировать их в другую точку карты. Правда, на обратный телепорт маны уже не хватит, поэтому лучше держать в отряде второго друида, а вдруг наших побьют? Ну и маг — сильнейший маг в игре (после Рагнальа); гроза и дракон — его убойные заклинания. Пара магов может вполне перевернуть ход проигранного для МакКеев сражения в их пользу. Правда, штурмовать крепости все равно придется обычными воинами, без осадных орудий (разве что попробовать телепортом воспользоваться). Герои МакКеев — Кеннет МакАльпин (усиливает защиту своих воинов, может увеличить свою атаку на время) и Рианнон (женщина, кстати, ослабляет воинов противника и может помочь одному своему в усилении атаки).



Камероны. Так себе нация. Пехота, пожалуй, слаба, кроме берсерка, который умеет прорубаться к цели, не взирая на раны и преграды. Лучник же Камеронов может приобрести себе стрелы, поджигающие здания и стены врага (хватит, правда, таких стрел ненадолго, а потом придется снова платить). Кавалерист с кистенем — достаточно обычен, ничего особенного (как в хорошую, так и в плохую сторону) не представляет. Убийца — копает тоннели в земле, хорошо владеет ударом, практически убивающим врага (но при этом он и сам погибает). Есть также знаменосец, усиливающий защиту своих воинов, и катапульта — для штурма укреплений. Герои — Уильям Уоллес (ускоряет своих воинов, может одного из них усилить) и Рагналл (очень сильный чародей).



Англичане. Самые сильные воины в игре. Их пехота, тяжелая кавалерия и лучники, как и осадные машины не знают себе равных. Хорош и шпион, могущий приводить в негодность осадные машины и ворота крепостей противника. Герои — король Англии Эдуард I (очень мощный, может подчинять противника своей воле и обратно вернуть такого воина уже будет нельзя!), и Джон де Варенн (священник, постоянно лечит всех вокруг себя, а за дополнительную плату в мане практически всегда вылечит своего воина).

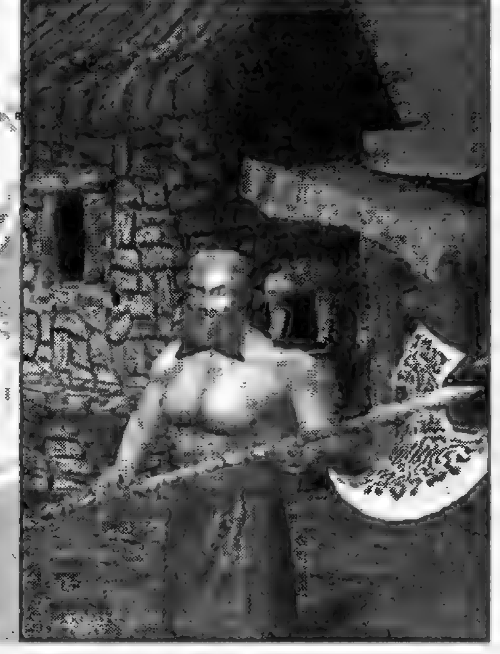


Напоследок хотелось бы посоветовать вам не спешить избавляться от базовых (то есть, самых первых) пехотных юнитов. Так уж сложилось, что только они в игре умеют обнаруживать невидимых врагов. Так что держите пару-тройку наготове, мало ли что...

Графика в игре достаточно приличная, если не приглядываться (камера дает возможность приближения). Если же максимально приблизить камеру к какому-нибудь воину, то можно и легкий инфаркт заработать. Хотя в сценах сражений есть немало красивых моментов, например, штурм крепости при помощи осадной башни. Но в целом могло быть и лучше (особенно, учитывая, что даже на указанных системных требованиях игра постоянно подтормаживает). Звук и музыка вполне на уровне, не дают расслабиться и забыть, что мы на войне. Атмосферность все-таки создана, несмотря ни на что.

Остается только вынести окончательный вердикт: перед нами самая обыкновенная игра из бесчисленного множества реал-тайм стратегий. Кому-то она понравится больше, кому-то — меньше. Если вас заинтересовало приведенное мной описание, попробуйте сыграть — может быть, вас и затянет в дебри сражений англичан и шотландцев и вы пройдете игру не раз и не два. Но я бы на такой исход своих денег ставить бы не стал...

Оценки: Геймплей: 6/10; Графика: 6/10; Звук: 8/10; Общая: 6/10.



Morgul Angmarsky Morgul77@tut.by

Rayman 3
теперь и на PC

Портирование консольных продуктов, в свое время принесших разработчикам немало вечнозеленых американских условных единиц, на ПиСи — дело, бесспорно, прибыльное. Еще совсем недавно PC-геймеры плевали во все, от чего за километр разит приставочностью, однако недавно вышедший Tom Clancy's Splinter Cell заставил человечество задуматься: может, стоит относиться к изначально консольным играм более уважительно?

Игра: Rayman 3: Hoodlum Havoc
Жанр: Аркада
Разработчик: Ubi Soft Montreal (www.ubi.com)
Издатель: Ubi Soft
Системные требования: минимальные — P2-400 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb DirectX 8.0 Compatible Video Card (nVidia Riva TNT2 minimum), 1.5 Gb HDD Free Space, Keyboard, Mouse or Gamepad (recommended); рекомендуемые — P3-900 MHz, 128 Mb RAM, 64 Mb DirectX 8.0 Compatible Video Card (nVidia GeForce 2 GTS Recommended)
Поддержка мультиплеер: отсутствует
Оценки: Графика: [9/10] Звук: [9/10] Оригинальность: [5/10] Игровой интерес: [8/10] Общая: [8/10]

К чему я клоню? Да к тому, что наш сегодняшний гость Rayman 3: Hoodlum Havoc тоже сначала был консольным. Хорошо это или плохо, мы сейчас попробуем разобраться. Только остаться со мной попрошу только самых маленьких читателей. Большие читатели идут читать обзор Postal 2...

Знакомьтесь

Существо без рук и ног, кто это? Реймен! Правильно мальчик, вот тебе леденец. У кого прическа-вертолет? Реймен! Ай, умница, вот тебе второй леденец. Сам главный герой характеризует себя как молодой мастер на все руки, сильный, храбрый, добрый, отважный, а главное скромный. Он не раз спасал свою страну от разбушевавшихся соседей. На этот раз ситуация гораздо серьезнее. В неком месте, именуемом Перекрестком Мечтаний, где всегда царили тишина и спокойствие, жил ма-а-аленький добренький светлячок по имени Андрэ. Однажды он... не поверите... мутировал в большого злого светляка и захотел завоевать весь мир. Андрэ агитировал на это дело своих друзей. Огромной стаей они налетали на домашних животных и состригали шерсть, превращаясь в огромных и страшных Hoodlum-ов. Будучи неосторожными, они разбудили нашего супергероя, который дремал после сытного обеда. Rayman, конечно, расстроился. В третий раз спасать мир очень не хочется, но придется. Такая у супергероев работа.

Шесть достоинств

Что первое бросается в глаза? Безусловно, **графика**. Сказать, что она хороша, значит сказать очень мало. Она просто великолепна. Щедро одаренные полигонами, модельки персонажей не только превосходно анимированы, но еще и обтянуты потрясающего качества текстурами. Причем это касается не только главного героя — все без исключения персонажи в игре выглядят одинаково красиво. Отдельное спасибо разработчикам за игровые локации. Они весьма разнообразны и удивительно красивы. Отменно сделана вода. Тут тебе и волны, и отражения, причем для этого не требуется видеокарты с поддержкой пиксельных шейдеров и системные требования очень невелики: на минимальной конфигурации игрушка бегает достаточно шустро. Это первое достоинство.

Второе достоинство — **игропроцесс**. Он прост до безобразия, но на удивление разнообразен. Вы не будете все время бегать и прыгать, попутно отстреливаясь от Hoodlum-ов. Единственное, что придется делать — это собирать всякие штукенции, приносящие очки. Конечно, вас никто не заставляет, но вы ведь хотите узнать, какой за это дадут бонус (погодите, дойдем и до этого). Не все уровни одинаково сложны, но каждый из них выделяется чем-то индивидуальным и неповторимым. Где-то вам придется просто бегать и прыгать, где-то — испытать себя в роли ракетчика, применять альпинистские навыки, мчаться на огромной скорости за штурвалом какого-то футуристического космолета. Расстраивает только то, что игра быстро проходится, но в силу вышеупомянутых причин она совершенно не надоедает и проходится второй, третий, четвертый... n-ный раз.

Следующее достоинство — **динамичность**. Игра содержит умопомрачительное количество скриптовых сценок. Разработчики вставили их в самых подходящих местах. Они начинаются так же незаметно, как и заканчиваются. Я имею в виду не то, что внутриигровые ролики не примечательны, а то, что они совершенно не отвлекают от игры. Кроме того, игровые уровни не имеют четких границ. Вернее, границы есть, не переход между локациями происходит плавно и незаметно. Игроку кажется, что игровой мир Rayman 3 цельный и огромный.

Четвертое достоинство — **звук**. Музыкальное сопровождение настолько плавно вплетено, что кажется, будто игра, оставшись без музыки, потеряет все свое очарование. Озвучка персонажей — это вообще отдельная песня. Мой вам совет: купите английскую версию, ибо я видал русские, которые были озвучены, как пиратские кинофильмы, одним голосом. К слову, озвучка английских игр всегда превосходит по качеству даже официальные русские локализации. И не надо бояться, что вы ничего не поймете. Это не квест и даже не РПГ, здесь все понятно без перевода.

Пятое достоинство — юмор. Игра насквозь им пропитана. Местами едкий, местами навязчивый и резкий, местами ироничный. Вам понравится, уверяю.

Последнее достоинство — система бонусов. Что же это такое и с чем его едят? Бонусы в игре подразделяются на три категории: аркады, ролики и экстра. Чтобы получить доступ к этим самым бонусам, нужно зарабатывать очки, собирая желтые/красные кристаллы, убивать (калечить) врагов, бегать, прыгать и прочее. Очки в игре начисляются по не вполне понятной схеме, но основные правила я вам изложил. С роликами, думаю, все понятно — простые внутриигровые ролики, которые вы могли видеть ранее. Далее — экстра. Этот раздел тоже содержит видеоролики, где Андрэ-Hoodlum покажет, что нужно делать с Rayman-ом после того, как вы его словили (скажу вам честно: этот Андрэ тот еще садист). И, наконец, самое интересное — аркады. Это небольшие мини-игры (представьте себе: игра в игре). Здесь вам и видоизмененный вариант первого двухмерного Rayman-а (кстати, довольно продолжительная игра), и теннисный турнир среди Hoodlum-ов, где можно даже бить крученными ударами, и возможность поддать тяжелой гирей лягушек. Словом, только ради этого вы стараетесь не пропускать разбросанные в самых неудачных местах игровых уровней кристаллы.

И один недостаток

Практически у всех консольных продуктов при переходе на PC возникает одна проблема — управление. Даже в Splinter Cell, от системы управления которого все приходили в восторг, на приставке играется гораздо приятнее. Что же с Rayman-ом? Игра заточена под джойстик, вернее, под геймпад. Играть, используя клавиатуру и мышь, крайне неудобно. Кроме того, камера временами ведет себя не так, как ей подобает: часто цепляется за что-либо, самопроизвольно поворачивается. Ручная корректировка мышью помогает, но ненадолго — камера срывается с указанного ракурса и занимает не всегда удачную позицию.

Напоследок

Rayman 3 отвлечет ваше внимание на несколько вечеров, как минимум. Подарите эту игру (и геймпад, разумеется, тоже;) своему сыну/дочке/младшему брату/сестре — и ребенок будет говорить вам спасибо после каждого пройденного уровня. Rayman 3 — лучшая игра в своем роде. А я такими словами, сами знаете, не разбрасываюсь!

Roll,
roll_zv@tut.by

Игра для обзора предоставлена точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"





Подобного рода аркад я не видел довольно давно. А на PC не видел вообще. То ли ненаблюдательным был, то ли меня просто не интересует данный жанр, а может и на самом деле никто не брался воплощать в жизнь идею японских мультипликаторов, придумавших и нарисовавших серию про трансформеров. Что ж, теперь у нас есть на что посмотреть. Конечно, если развить данную идею, может, вполне получилась бы какая-нибудь РПГ-шка или даже тактический экшен, но пока придется довольствоваться аркадой. Неизвестно какого рода-имени, скорее всего, консольный порт (уж больно меню и управление напоминают приставки), но если даже так — то порт очень удачный. И слава богу — никаким аниме тут не пахнет, за что большое спасибо.

В принципе, ни на что, кроме геймплея и графики, тут смотреть и не положено. Мы и не будем. Тут и не пахнет никаким сюжетом, существует лишь набор миссий, друг с другом не связанных, да и это не важно. Робот-трансформер в нашем распоряжении будет всего один, да и не автономный робот это даже, а просто новое боевое изобретение, управляемое человеком. При желании он из двуногого ходячего может превратиться в безногое летающее; обе формы используют совершенно разное оружие, каждое со своим боезапасом — список довольно длинный, не соскучишься. Никаких однотипных товарищей-напарников у нас не будет, но и в одиночку сражаться не придется — войска поддержки есть всегда, да и не обязательно нашей поддержки, ведь если мы прилетаем в разгар боя, войск будет хватать с обеих сторон.

После прибытия начинается планомерный отстрел супостатов — различные танки, самолеты, все футуристического вида и все считают своим долгом истратить весь боекомплект (а у некоторых в наличии есть не один вид вооружений) на нашего робота. Мы же, в свою очередь, тратим все ракеты и плазменные заряды на них, выписывая в воздухе неимоверные пируэты и щедро посыпая наземные войска бомбами. Кого атаковать первым — решать вам, но некоторые миссии требуют концентрации внимания и огневой силы на вполне определенных противниках. Это еще один положительный момент, так как миссии встречаются довольно разнообразные, задания не похожи друг на друга, но почти всегда сводятся к тотальному уничтожению всего вокруг. Миссии эскорта, уничтожения атакующих сил противника и обороны базы, скрытные атаки — и практически все они заканчиваются, когда на радаре не останется ни одной красной точки. Алгоритм выполнения заданий прост, как огурец: следуй указаниям диспетчера (или кто он там), в первую очередь выноси тех, кто на радаре обозначен большим жирным крестом, во вторую — всех остальных, и будет вам счастье. Лишь в тех миссиях, где нужно очень быстро вынести противника, пока тот не добрался до наших, приходится иногда закрывать глаза на мелких и сосредотачиваться на ключевых целях.

Поподробнее о вооружении. Каждая из боевых форм — робот-топтун и немного толстоватый аэроплан — несет на себе четыре разных вида вооружения, плюс альтернативным огнем выпускаются ракеты с наведением, присутствующие у нас перманентно. После прохождения миссии нам дают новый вид вооружения, точнее два — роботу и самолету, причем одного и того же класса, т.е. отзывающихся на нажатие одной и той же кнопки. И так, строго соблюдая очередность, будут даваться новые виды вооружения, а после первых четырех миссий — апгрейдиться старые, в том же порядке. Перед началом нового задания можно выбрать себе вооружение, но это для отвода глаз — все равно факт превосходства очевиден.

Зато во время прохождения миссии то и дело приходится делать выбор, причем двойной: кем атаковать и чем атаковать. И тут-то выбор далеко не всегда однозначный, хотя любая форма дает неплохие шансы на победу. Основное отличие, кардинальное, скажем так, в вооружении состоит в том, что на аэроплане висит, в основном, оружие массового поражения, т.е. не требующее очень точного прицеливания, поражающее область. Робот же оснащен более





точными видами, но менее разрушительными. Выбор бывает очевиден лишь тогда, когда наши враги — высокомобильные воздушные цели, пытаться сбивать которые с земли — просто глупо. Нет, не бесполезно — но подобные попытки чреваты лишней тратой времени, а во многих миссиях время играет главную роль. Главное преимущество аэроплана — высокая скорость, мобильность и, самое банальное, — способность летать. Робот же более живуч, оснащен защитным щитом, позволяет вести огонь более точно и при движении стрейфами попасть в него трудно. Сложность в выборе добавляет и тот факт, что многие противники требуют к себе чуть ли не индивидуального подхода, со своей тактикой — только так можно минимизировать наносимые себе повреждения (а когда противников десятки, они неизбежны) и продержаться до конца миссии. Я, к примеру, с довольно большим удивлением узнал, что воздушный транспорт (хорошо бронированный и вооруженный) проще сбивать именно с земли — оказалось, что на брюхе у них нет турелей, в то время как атака их с воздуха была довольно хлопотным делом. Не меньше внимания нужно уделять и своему вооружению, ведь у каждого вида есть свои отличительные черты: большая дальность, разброс, область повреждения... Зная их и вовремя применяя то или иное, можно добиться чуть ли не ювелирного уничтожения всего вокруг, не неся при этом потерь.

Может, и зря я все это наговорил, потому как потрясающая игровая динамика просто напрочь отрубает всяческие мысли и стратежные планы, и когда с головой окунаешься в этот водоворот сплошного экшена, то через полчаса осознаешь, что палец не дает кнопке расслабиться ни на секунду, а всякое переключение оружия было давно забыто, не говоря уж об изменении формы. Скорее всего зря, ведь подобная забывчивость ведет к перезапуску миссии. Зато сколько адреналина, сколько азарта! К огромному сожалению, кроме "бочки", наш самолет не признает других фигур пилотажа, даже обычную мертвую петлю, а то было бы еще веселее. В принципе, и так забываешь все — с кем воюешь, зачем и почему, и что надо выполнить — просто наслаждаешься полетом, динамикой, эффектами...

Кстати, **об эффектах.** Графическое оформление на высоте, сам графический движок напоминает тот, что был использован в Giants: Citizen Kabuto, только значительно улучшенный. Те же отличные эффекты от взрывов, стрельбы, сверкающие гладкие поверхности, отражающие свет, и непростительно слепящее солнце, которое зачастую мешает не только целиться, но и ориентироваться вообще. Весьма неплох дизайн уровней — одни полеты по каньонам чего стоят. Модели, как наша собственная, так и противника, сделаны очень красивыми и детальными, жаль, что рассматривать это великолепие нет времени, хоть иногда так хочется просто полетать, посмотреть за игрой торсионных следов... Но супостаты не позволяют.

Итог. Очень качественная аркада, немудреная, но отчего-то захватывающая и не отпускающая до конца последней миссии. Довольно трудная, к тому же требуется быстрая переориентация в управлении при изменении формы, да и управление самолетом не очень-то и простая задача — скорость полета высокая, а ландшафт, понимаете ли, очень неровный. К тому же немыслимые виражи, исполняемые с одной-единственной целью — увернуться от обильно летящих в нашу сторону зарядов, да в то же время стрельба по противнику, поверьте, не всегда получается. Словом, настоящая хардкорная аркада, с очень неплохим музыкальным и звуковым сопровождением, но все же — аркада, и оценки будут ставиться как для аркады. До последней секунды в душе теплится надежда, что она не портирована. Людям, любящим этот жанр, обязательно нужно ознакомиться.

Оригинальность: 8/10 Сюжет: почти нет. Соответствие канонам жанра: 8/10. Графика: 9/10 Физика: аркада Звук и музыка: 8/10. Геймплей: 8/10 Общая: 8/10

Leviafan, leviafan2002@mail.ru
Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Битвы Королей

Игра: Warrior Kings: Battles. Разработчик: Black Cactus
Издатель: Empire Interactive
Жанр: RTS. Системные требования (минимальные): P3-600, 128 MB RAM, 16 MB video, DX8.1, mouse

Надо бы оговориться заранее: мне обозревать сей продукт очень и очень непросто, хотя бы по двум причинам. Во-первых, я не был знаком с оригинальными Warrior Kings, и хотя имею небольшое представление о различиях, но все же людей, знакомых с этой серией, попрошу не ругаться, если они встретят уже известную информацию. Во-вторых, это единственная игра на средневековую тематику (ну, грубо говоря), которую я взял в руки за последний год. Посему не ждите сравнительных характеристик, я просто расскажу все то, что увидел своими глазами.

Прежде всего, бросается небольшое сходство с Warlords: Battlecry в выборе миссии. Тут нет определенной кампании, вроде той, что была в оригинальных Warrior Kings. В наличии карта, имеющая прямое родство с нашей Европой, разбитая на определенное число земель. И мы сами решаем, какую из них подчинить своей воле — я ж говорю, совсем как в Battlecry. Конечной остановкой маршрута является покорение королевского престола, расположенного в одной из провинций. Вроде нетрудно, но вот путь, каким вы пойдете к трону, зависит лишь от вас самих. Каждая территория, которая граничит с вашей империей, потенциально может стать вашей, и тут уж вам решать, на кого нападать в первую очередь, на кого — во вторую, а кого и вообще не трогать. Есть как минимум два фактора, способных повлиять на ваш выбор: это бонус, который то или иное королевство даст вашей империи, и, что самое интересное, это степень ожесточенности сопротивления, которое вам окажут в случае вашей интервенции. Хотя, пожалуй, было бы неверно назвать это просто сопротивлением. Не вы один стремитесь установить свою власть в той или иной провинции, зачастую таких завоевателей будет несколько, но по сути дела — это все ваши оппоненты, которых вам придется изгнать, дабы объявить землю своей собственностью. Помимо числа оппонентов, внимание при выборе следующего удара стоит уделять и их опыту — Новобранец ли он, Ветеран или вообще Элитный. Не трудно угадать, с кем поладить будет труднее, вот и решайте. Кстати, меня порадовал еще и тот факт, что, помимо обычных данных, на каждого соперника есть мини-досье, где можно узнать даже его тактику, не говоря уже о его жизненной истории. Знаете, иногда бывает очень даже интересно...

Что касается бонусов, которые вы получаете от каждой провинции, то прежде чем их перечислить, нужно сказать об одном из самых важных моментов в игре — **о направлении развития вашей империи.** Направлений бывает всего три: в сторону Язычества, Ренессанса и путем установления Имперской власти. Какое влияние все это оказывает на ваше королевство? Как оказалось, просто огромное. Каждое направление допускает три степени развития, и каждая степень откроет вам доступ к дереву технологий; чем степень выше — тем больше технологий поступят в ваше распоряжение. Причем, получив, к примеру, первый уровень развития Имперских технологий, все остальные ветви не останутся для вас закрытыми, отнюдь. Можете получить хоть все три уровня во всех трех, ограничения накладываются лишь во время выполнения миссии, но об этом попозже. Как продвигаться по дереву? А продвижение дает бонус, который вы получаете, захватив определенную провинцию. Также среди бонусов были отмечены: увеличение лимита населения и увеличение начальных ресурсов. Вот, к примеру, захватите какую-нибудь землю — и получите +20 к населению и +1 к технологии Ренессанса. Если кто-то не понял, то все эти бонусы оказывают влияние лишь во время выполнения миссий, ведь игра — все-таки стратегия в реальном времени, фишка с провинциями сделана лишь для разнообразия да нелинейности.

В начале миссии, подождав, пока будет загружаться карта и почитав "Слова Мудрости" (кто играл — поймет), которые не всегда таковыми являются, но иногда содержат в себе что-нибудь толковое, мы попадаем на поле боя. Скажу сразу — игра, как и большинство новых стратегий, полностью трехмерная, то есть часть времени и усилий будут уходить на борьбу с ландшафтом и камерой. Ну ладно, пора бы привыкнуть.

Сразу уясните одну важную вещь: то единственное здание, что нам дано в начале миссии — это есть наше **Поместье**, наша Цитадель, в общем — наше все. Потеря его недопустима и ведет сразу к провалу миссии. В принципе, это касается всех, и ваших оппонентов тоже, так что делайте выводы: куда проще уничтожить одно-единственное здание, чтобы нанести поражение противнику, чем вырезать все его войска, хотя, боюсь, одно не исключает другое, но тут вы сами разберетесь. Так вот, наша Цитадель, как и написано в классике, генерирует лишь одних крестьян и в него свозятся все ресурсы, так что это еще и наш склад.

Вторым по значимости зданием является **Деревня** — обычный небольшой поселок, который можно строить вдалеке от нашего Поместья, например, возле скопления ресурсов, и тогда наши батрачки будут таскать все припасы именно в деревню, откуда они, на специальной повозке(!) будут перевозиться в Цитадель (ака Поместье), и только потом поступать в наше распоряжение! Так что не удивляйтесь, почему крестьяне исправно наполняют закрома Деревни, а счетчик ресурсов замер и не шевелится — продовольствие надо сначала переправить в Цитадель.

Вообще, под словом "продовольствие" понимаются три вида ресурсов: пища, стройматериалы и золото. В роли стройматериалов выступают древесина и камень, причем камень в пересчете на стройматериалы дает древесине фору в два раза, то есть является более ценным материалом, оттого и редко встречается, а вот лес растет весьма обширно.

Так, к слову, Деревня — один из немногих видов постройки, которые можно возводить за пределами городских стен. Большую часть придется строить впритык к уже существующим городским зданиям, а поначалу, когда таковых нет, — возле Поместья (ака Цитадель). Построенное здание обносится по периметру стеной и становится частью города. Что любопытно, в стоимость здания не входят возводимые вокруг него стены!

Понятное дело, что экономическим развитием вашей, скажем так, "базы" будут заниматься крестьяне — и лес рубить, и на фермах работать, и домишки строить. При желании можно их и созвать к главному зданию или Деревне, там раздать мечи, щиты и пустить в рукопашную. Можно и в сторожевую башню загнать, где при наличии определенного апгрейда каждый селянин получит в свои мозолистые руки арбалет и будет способен посылать гостинцы наступающим противникам.

Чтобы закончить уже с экономической частью, отметим еще пару любопытных фактов, нигде мне не встречавшихся. Так, лесопилка, сооруженная в нужном месте, будет улучшать производительность труда лесорубов, равно как и мельница — землепашцев. А церковь — и тех и других. Причем улучшение ровно в два раза. Но почему именно в определенном месте? Просто дровосек, чтобы получить более качественную древесину, должен отнести ее сначала на лесопилку, а потом уже в амбар. А если лесопилка далеко, то он будет халтурить, а нам убытки...

Наша армия будет требовать постоянных поставок продовольствия, и чем больше в ней голов — тем больше овса и мяса будет уходить на ее содержание и тем меньше поступать в нашу казну. Этот параметр называется "Расход на содержание", и, построив юнит, это его число будет вычитаться из производительности вашей аграрной зоны. Немного арифметики. Пусть у вас десять ферм, каждая рассчитана на пять единиц продовольствия. Итого 50. И есть десять лучников, каждый требует себе по условной единице пищи на пропитание. Получается 50-10=40. Ваши фермы способны содержать еще 40 лучников. Постройте еще эти 40 лучников — и, как говорят физики, получите состояние равновесия с окружающей средой. Но доход в виде продуктов питания в вашу казну прекратится — все будет уходить в желудок солдата. Есть пара-тройка апгрейдов, улучшающих производительность ферм, так что жить, в общем, можно.

Окончание на стр. 18



Начало на стр. 17

Помимо головной боли от экономики нашей страны, вы получите настоящую мигрень, ведя войны. Я не буду браться говорить, сколько видов юнитов всего в этой игре, ибо всех, наверное, еще не видел. Достоверно могу сказать лишь то, что они все делятся на пять категорий: легкая пехота (или просто лучники), тяжелая пехота (бойцы-рукопашники), легкая кавалерия (т.е. конные лучники) и тяжелая кавалерия (рыцари и им подобные), а также артиллерия (катапульты, баллисты, требушеты и неведомые зверушки, коих в игре навалом). Тут принцип "камень-ножницы-бумага" реализован крайне просто и эффективно: каждый тип войск максимально эффективен против одного, но слаб против другого. Идеального не существует в принципе. Пешие лучники хороши против конных лучников и тяжелых пехотинцев — первые просто слабее в плане урона, а вторые — слишком медленно передвигаются. Зато тяжелая кавалерия спокойно раскатает отряд лучников в тонкий блин и не понесет никаких потерь. В то же время тяжелые всадники очень уязвимы против закованных в броню пехотинцев и, но в меньшей степени, против конных лучников — те просто скачут побыстрее. Артиллерия же используется в основном против зданий, при удачном попадании могут уложить и пару юнитов, зато не выдерживает даже слабеньких атак и рассыпается от одного лишь топота конских копыт. Комбинирование армии — залог успеха, другие тактики не помогают. Как показала практика, комбинация "пехота+лучники" является опорной, одной кавалерией мало чего добьешься, а при осаде крепостей противника главная роль отводится именно артиллерии. По странному стечению обстоятельств, все другие типы войск оказались абсолютно неэффективными против зданий. Ну, за исключением лучников с зажигательными стрелами. В принципе, так и должно быть: ведь где это видано, чтобы рыцарь ткнул пару раз копьем в каменную стену, а та взяла и рассыпалась.

Если вы еще не забыли, у нас есть три технологических древа, и каждое содержит свои юниты и здания, кроме основополагающих. Всегда создание какого-либо характерного для одного направления здания исключает создание другого, характерного для иного направления. А это и апгрейды, и юниты. Так что выбор между направлениями все же придется делать. Если охарактеризовать вкратце каждое из них, то можно вот что отметить: Язычники — больше поклоняются силам природы, и часть их юнитов — просто звери; в прямом смысле. Правда, прирученные, с наездниками и т.п. Плюс варвары, всяческие капища и тому подобное. Имперское направление представлено закованными в броню рыцарями, монахами, епископами, инквизиторами и даже боевыми слонами. То есть фактически это католическая церковь середины веков. Ренессанс — здесь есть синоним технологического прогресса. Различные мушкетеры, драгуны, требушеты, даже ракетные башни! В общем, есть где порезвиться, есть из чего выбрать.

Нетрудно догадаться, что от лучника есть польза лишь тогда, когда у него есть чем стрелять в противника. А так как колчаны у них не бесконечные, то для ведения, к примеру, осады необходимы припасы. Они и распределяются между страждущими с помощью тележки снабжения, которая, помимо припасов, возит с собой еще и нечто, замаскированное под еду, но на самом деле способное исцелять любые раны. Данные тележки весьма ценны, и их нужно охранять с особой тщательностью, так как наши подопечные в своей жизни видят лишь одну цель — побыстрее расстрелять весь боезапас, после чего их эффективность безнадежно падает. Для предотвращения таких губительных ситуаций надо под рукой держать тележку-две. Их реальную ценность понимаешь тогда, когда под ударами ваших войск падет первая цитадель противника. Нет, тележка вообще не способна ни нападать, ни защищаться. Просто сам ход осады... Грубо говоря, вражеское поселение атакуют лишь осадные приспособления, то бишь наша артиллерия. Все остальные призваны лишь для их защиты, т.е. схваток с войсками противника. Посылать пехоту и кавалерию в атаку на укрепленные стены бесполезно — ничего не сделают и сами полягут. Поэтому после зачистки плацдарма мы разворачиваем свои катапульты и требушеты, которые незамедлительно начинают забрасывать вражеский город метательными снарядами, в то время как остальные войска либо добивают тех, кто дерзнул вылезти за стены, либо чинно стоят рядом, чтобы предотвратить возможную атаку врага на ваши осадные машины. Тут-то понимаешь, что у твоей артиллерии ни в коем случае не должны закончиться боеприпасы, а то вся осада пойдет насмарку. Аналогично нужно поступать и при отражении вражеской атаки, только наоборот. То есть в первую очередь уничтожить всю артиллерию, уже потом браться за других. Ничего, если у вас никого не осталось, многие ваши здания способны засыпать врага стрелами самостоятельно. А вот он уже к вам через стены не перелезет. Также нельзя недооценивать такой разрушающий инструмент, как огонь. Поэтому ни в коем случае не игнорируйте возгорания, ибо результат будет плачевным. Сразу отправляйте пару крестьян, пусть потушат.

Формации. Здесь это не пустое слово, тут формации играют очень большую роль. Их всего четыре, но больше и не надо. Колонна — для более быстрого передвижения, линия — дает бонус и в атаке, и в защите, используется в основном пехотой. Клин — атакующее построение, любим кавалерией. А вот круговая оборона — идеальный защитный строй, но ваше подразделение не сможет перемещаться. Почему уже подразделение? Просто в построении формации участвует не менее восьми боевых единиц, и после ее построения они действуют как единое целое. Довольно удобно? Не спорю, но вот есть один неприятный момент. Юниты почему-то не любят находиться в формации, и при каждом удобном случае пытаются ее нарушить, после чего придется опять их объединять, опять ставить на боевые позиции... Да и вообще — самостоятельное поведение юнитов заставляет всерьез задуматься. Что они творят, — уму непостижимо. То стоят как истуканы, то кидаются на кого попало. При атаке клином только путаются друг у друга под ногами, делают кучу глупостей, постоянно норовят разбрестись по окрестностям, так что приходится их постоянно отыскивать и возвращать назад. Просто ужасно. Крики вроде "Куда полез, гаденыш?!!" вам гарантированы.



Внешность. С одной стороны, вроде неплохо, но вот сделать зум побольше... И будет страшно. Убогий курсор, не менее убогие иконки, некоторые здания на себя не похожи... Зато если представить себе всю масштабность происходящего, что от каждой стороны мы имеем по 200 юнитов, становится понятным такое упрощение графики. Вывод: не делайте сильный зум. Издали все будет смотреться неплохо и иногда даже можно будет полюбоваться своим хозяйством и армией. Но это в свободные минуты, а таковых почти не нет.

Хочется отметить и отличную **физику**. Знаете, на летящие по параболе стрелы можно смотреть долго. Смотреть и не отрываться. Причем, как водится, угол зависит от дальности цели, а от летящей стрелы можно и убежать — если просчитать время ее полета и конечную цель. В общем, тут только положительные впечатления.

Звук и музыка. Ладно, реплики крестьян и юнитов можно даже не рассматривать, но вот все остальное... Даже свист стрел, даже звук их "втыкания" в землю, даже топот копыт, даже строевой шаг большого отряда — все сделано очень недурно. По звуку вполне можно ориентироваться на поле боя, и это иногда помогает. Ну, я не говорю уже о криках, по которым можно определить, даже в какую сторону склоняется чаша весов — с какой стороны их больше доносится, те и проигрывают. Хорошо. Очень. Музыка — в наличии имеются достойные темы, но и очень контрастные. Сделано на хорошем уровне, негативных впечатлений не оставляет.

Подытожим. Очень хорошая стратегия, по своим потенциальным возможностям превосходит многие существующие. В ней побеждает не тот, у кого войск больше, а тот, кто ими умнее распорядится. Причем этот фактор имеет самое большое значение. Сильно кушает ресурсы, хоть и не обладает сногсшибательной графикой (а честно говоря, довольно посредственной).

Оригинальность: 8/10
Сюжет: отсутствует
Соответствие канонам жанра: 7/10
Графика: 7/10. Физика: 9/10
Звук и музыка: 8/10. Геймплей: 9/10
Общая: 8/10

Leviafan, leviafan2002@mail.ru
Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Hitman 2:

Окончание. Начало в №4.

Миссия 10. Basement Killing

Задания: убить Чарли, вывести из строя систему жизнеобеспечения.
Теперь вы в Малайзии. Здесь нужно убрать одного злого компьютерного гения. Миссия начинается в телефонной будке. Выходите из нее и направляйтесь к дверям. Но будьте внимательны: посмотрите карту и дождитесь, пока полицейские отойдут на безопасное расстояние. Затем пройдите в комнату, где начальство припрятало для вас необходимые вещи: дымовая бомба, пистолет с патронами и проч. Заберите бомбу и то, что по вашему мнению пригодится.

Выходите из комнаты и направляйтесь к прачечной. Следите, чтобы вас никто не заметил. Когда войдете в прачечную, обратите внимание на шахты (ну... или как там их?) для грязного белья. В одну из них нужно закинуть бомбу. Затем активировать ее. Теперь выбегайте наружу и быстренько двигайте к пожарному департаменту. Когда все пожарные выбегут оттуда, заходите внутрь. Переоденьтесь в форму пожарника и захватите с собой топорик. Надеюсь, вы проделали это быстро. Отлично. Теперь бегите за пожарными к лифту. Когда сработает металлодетектор, не пугайтесь, вас никто не остановит, вы ведь тоже пожарник. Спускайтесь вниз и бегите в комнату охраны, где располагаются несколько компьютеров. Взломайте замок на двери и спускайтесь в подвал.

Мда... так живут местные хакеры. Впрочем, не важно. Ваша цель — Чарли, толстяк за компьютером прямо перед вами. Подкрадитесь к нему сзади. Только не наступайте на упаковки от пиццы, а то он испугается и убежит. Так вот, подкрадитесь к нему и задушите. Если он все-таки попытается удрать, пристрелите. Чтобы получить дальнейшие инструкции, поднимитесь наверх, в комнату с компьютерами. Теперь произведите прицельный выстрел по компьютеру слева от вас. Бегите в лифт рядом. Миссия выполнена.

Миссия 11. The Graveyard Shift

Задания: установить жучок, смыться.
Вы внутри здания. Выясните по карте, где находится кухня. Идите туда. Выстрелите в камеру, которая направлена на кофейник. Теперь спрячьтесь где-нибудь и дождитесь, пока в кухню не войдет сисадмин. Придушите его или просто оглушите. Переоденьтесь и идите в офис системного администратора и достаньте карточку доступа к комнате, где находится нужный вам компьютер. Когда получите карточку, вернитесь к комнате с желтой панелью доступа и входите. Установите жучок на компьютер и выходите из комнаты.

Теперь нужно выбраться из здания. Но не пугайтесь, это не так сложно, как кажется. Идите на юго-восточную часть карты. Там будет мост, соединяющий два небоскреба. Мост находится за стеклом. И если вы еще не догадались, стекло нужно разбить. Теперь быстренько на мост и бегите что есть сил, а то сбежится вся охрана. Двух секьюрити на мосту можно пристрелить, а можно просто пробежать мимо них. Когда вы достигните другого конца моста, миссия закончится.

Миссия 12. The Jacuzzi Job.

Задания: убить Чарли Сиджана; украсть деньги и статую.
О-па. Ошибочка вышла. В подвале вы убили не Чарли, а его близнеца. Настоящий Чарли тем временем развлекается с девочками в пентхаузе на крыше небоскреба. Мы ему обязательно помешаем. Сначала обойдите здание по периметру и дойдите до последнего балкона. Будьте осторожны — вас могут заметить из здания, не торопитесь и пригибайтесь почаще. Когда доберетесь до балкона, перелезьте через перила и посмотрите карту. Наблюдайте за объектом в восточной комнате. Это секретарша. Когда она уйдет, зайдите в комнату и выйдите через дверь слева. Теперь идите в дверь, которая прямо перед вами — это комната с электрическим щитом. Отключите в здании свет. Станет темно и система охраны будет отключена.

Бегите в комнату секретарши и отройте сейф, спрятанный за картиной на стене. Если в комнате появится охранник, убейте его, а труп оттащите на балкон. Переоденьтесь и возвращайтесь в комнату с электрощитом. Там появится электрик — задушите или застрелите его.

Теперь вернитесь на балкон и пройдите через другие двери, чтобы заполучить статую. В соседней комнате лежит прибор ночного видения — думаю, не будет лишним захватить его с собой. Сейчас отправляйтесь к Чарли. Подождите, пока он останется один, а девочки убегут в комнату по соседству. Застрелите его. После этого бегите к лифтам, минуя встречу с охранниками. Вот и все. Теперь вы отправитесь на родину терроризма.

Миссия 13. Murder at the Bazaar.

Задания: убить лейтенанта; заполучить карту; убить полковника и забрать у него ключи.
Подождите с осмотром местных достопримечательностей. Сейчас главное — скорость. Как только загрузится миссия, быстро двигайте на северо-запад, к домику лейтенанта (он отмечен на карте). Если вам удалось обогнать охрану и пробраться в дом незамеченным — поздравляю, вы — герой! Но не спешите радоваться. Сейчас самый ответственный момент.

Поднимитесь по лестнице (только тихонечко!) и убейте генерала как можно тише. Заберите карту и переоденьтесь. Быстро выходите из дома, пока охрана не заметила подмену. Направляйтесь на рынок через западный вход. Здесь ошивается нужный вам полковник и его телохранитель. Когда они отвернутся от вас, достаньте пистолет с глушителем и пустите им по пуле в головы. Именно в головы! Теперь заберите ключ с тела убитого полковника и как можно быстрее бегите на выход. Он находится в восточной части карты. Миссия пройдена.

Миссия 14. Motorcade Interception.

Задания: встретиться со связным; убить хана.
Сначала вам нужно переодеться (что для этого нужно сделать, надеюсь, понятно). Теперь отправляйтесь на встречу с вашим связным. Он даст вам новую винтовку. Ваша следующая задача — найти наилучшую позицию для прицельного огня по кортежу хана.

Одно из лучших мест — это на крыше здания, к которому ведет самодельный мостик. Найти его не сложно, так как оно будет рядом с воротами. Главное, чтобы вас не заметили охранники. Займите позицию и наведите прицел на восточ-

Silent Assasin

ную дорогу, на которой вскоре появится кортеж хана. Когда кортеж будет в пределах досягаемости, застрелите хана (он сидит на заднем сидении лимузина). Попасть в него довольно сложно. К тому же если не попадете, миссия будет провалена. Сохранитесь.

Есть, правда и более простой вариант. Выстрелите в мотор джипа ООН. Когда машина остановится, вы сможете легко застрелить хана. Не забывайте, что никто, кроме хана, погибнуть не должен: ни его охрана, ни посланники доброй воли (солдаты ООН). Теперь посмотрите карту и бегите на выход. Да, постарайтесь не попадаться на глаза солдатам ООН — они неплохо стреляют. И не выкидывайте новую винтовку, она пригодится в следующей миссии. Поздравляю, миссия выполнена.

Миссия 15. Tunnel Rat.

Задания: проникнуть на базу, убить Юзефа Хусейна, поднять груз на поверхность.

Очередная быстро проходимая миссия. Винтовку сохранили? Молодцы! Сначала побродите по руинам и перестреляйте охранников (вот здесь-то винтовочка и пригодится), чтобы потом они вам не мешали. Переоденьтесь в одного из них и заберите Автомат Калашникова. Теперь ваша задача — проникнуть на базу. Попасть туда лучше всего через северный вход.

Спускайтесь по лестнице и достаньте пистолет с глушителем. Внизу несколько охранников издеваются над невинной жертвой. Пристрелите их, спрячьте тела и освободите пленника. Он укажет вам на карте место, где находится лейтенант Хусейн. Теперь уберите охранника в восточном коридоре. При желании можете захватить винтовку M60. Направляйтесь в комнату, где находится лейтенант. Не забудьте закрыть за собой дверь. Дело за малым: пристрелите Хусейна из пистолета с глушителем. Особо крутые ребята могут попробовать его задушить. После этого возвращайтесь в комнату, где террористы пытали жертву. Поверните налево, пройдите по коридору и вызовите лифт. Поднимайтесь. Выходите.

Миссия 16. Temple City Ambush.

Задания: встретить связного и агента Смита, убить двух киллеров, сфотографировать их, принести снимки Смиту и не допустить его гибели.

Не пугайтесь и не обращайте внимания на столь большой объем задания — миссия, честно говоря, не сложная и, что удивительно, короткая. Первым делом отправляйтесь на встречу с первым связным. В домике лежит дробовик, но нафиг он вам сдался? Провели встречу? Теперь двигайте на встречу со вторым связным, агентом Смитом. Видите, он испуган? Еще бы, за ним охотятся двое наемных убийц. Ваша задача — убить их, сфотографировать трупы и принести Смиту фотографии в качестве доказательства. Выходите на охоту.

Первым делом расправьтесь с убийцей, который засел со снайперской винтовкой. Обойдите дом, в котором он "дежурит". Заходите в лавку прямо под его укрытием. Поднимайтесь на балкон. Только не шумите! На цыпочках подкрадитесь к снайперу и задушите его. Заберите винтовку и одежду. Сфотографируйте труп.

Сейчас подошла очередь второго убийцы. Он должен появиться на площади. Используйте винтовку, чтобы убить его. Выбросите орудие смертоубийства и сфотографируйте тело. Теперь несите снимки агенту Смиту. Он расскажет вам, как найти секретный вход. Бегите на северо-запад, к магазину, который отмечен на карте. Входите в магазин и идите к секретному входу, спрятанному за ковром. Очередная миссия на вашем счету.

Миссия 17. The Death of Hannelore.

Задания: забрать ключ от секретной комнаты; убить доктора; спрятать тело; не убивать гражданских.

Спрячьтесь за лодкой и дождитесь, когда один из охранников подойдет ближе к вам. Подкрадитесь к нему сзади и задушите. Спрячьте тело... а спрятать-то негде... просто оттащите подальше и переоденьтесь. Теперь направляйтесь к входу в пансионат (желательно в тот, где стоит один(!) охранник). Входите внутрь.

В комнате справа вам нужно переодеться в одежду обслуживающего персонала. Заберите снаряжение из хранилища. К нему ведут два пути, вам советую выбрать тот, который охраняет один охранник. Подождите, пока он отойдет "по нужде". Затем заходите в хранилище и заберите ключ со стены и бутылочку с ядом. Теперь тихонько выходите на задний дворик. Направляйтесь в левую часть пансионата, где переоденьтесь в белую "форму" пациента. Теперь вы можете зайти в северную часть здания, не скрываясь. В круглом зале найдите медсестру и подойдите к ней. Надо же, какая невнимательная — она перепутала вас с лордом Синклером. Она отведет вас на второй этаж к доктору.

Заходите в офис врача и подойдите к столу. Когда она отойдет от стола, подойдет к окну и начнет рассказывать вам о предстоящей операции, подсыпьте яд в стакан с водой. После смерти врача оттащите тело в секретную комнату, отмеченную на карте. Здесь у вас могут возникнуть небольшие проблемы. В офис врача иногда наведывается пациент. Если он появится, то затащите тело врача в комнату справа, где хранятся лекарства. Когда пациент уйдет, спокойно продолжайте начатое: тащите труп в вышеуказанную комнату. Чтобы вас не заметила охрана, пройдите через центр второго этажа. Теперь выходите из здания.

До лодки лучше всего добраться по канализации, вход в которую имеется сразу в двух местах — через бассейн в центре двора и через люк, рядом с комнатами пациентов. Доберитесь до лодки. Получилось? Поздравляю!

Миссия 18. Terminal Hospitality.

Задания: убить лидера культа, сбежать.

Откройте карту и посмотрите, где находятся охранники. Бегите вверх по лестнице и тихонько прошмыгните мимо охранника. Бегите на восток к храму (а не к госпиталю). Возле храма гуляет охранник. Подождите, пока он отойдет подальше. Здесь должна быть одежда, в которую вы переоденетесь. В храме есть оружие. Желающие немного пошалить могут взять с собой кое-что.

Теперь вам нужно попасть в госпиталь. Внутри идите все время прямо, затем, когда увидите две лестницы, поднимайтесь по одной из них. Особой разницы нет. Идите в кабинет доктора, где находятся ваши вещи. Когда вы туда пройдете, увидите секретаршу, которая что-то печатает. Подождите, пока она уйдет, и сломайте замок на дверях. Входите и забирайте вещи из черной коробки. Идите в соседнюю комнату. Переоденьтесь и идите к лифту (мимо лестницы, потом налево, снова налево, опять налево и направо). Спуститесь в подвал. Выходите из лифта и проследуйте в палату "B", слева от вас. Идите до последнего коридора и входите в анастезионную. Возьмите скальпель. Теперь идите в комнату напротив и забирайтесь в вентиляционные шахты.

Шахты ведут к четырем большим операционным комнатам, у которых есть окошки. Посмотрите и найдите ту, где находится лидер культа. Если вы увидите двух телохранителей, значит комната нужная.

Заходите в операционную и сделайте операцию с помощью скальпеля. После этого быстренько уходите, идите направо или налево (зависит от того, в какой комнате вы были). Вам нужно попасть на лестницу. Идите вниз по ней. Сломайте замок на двери и бегите к выходу (см. карту). Когда вы почти достигните цели, по вам кто-то откроет огонь. Будьте осторожны и постарайтесь добраться до лодки целым и невредимым.

Миссия 19. St. Petersburg Revisited

Задания: убить Сергея, сбежать через метро.

Снова Питер. Однако это не последняя миссия, как можно было догадаться. Сразу оговорюсь: проигнорируйте задание "убить Сергея", так как вместо него вас поджидает хорошо обученный наемный убийца, хотя до 47-го ему далеко.

Из метро сразу выбирайтесь на поверхность. Идите на север, затем на запад, к зданию, где находится Сергей. Старайтесь прижиматься как можно ближе к правой стороне здания, чтобы убийца в окне вас не заметил. Теперь возвращайтесь обратно в метро, но не попадитесь на глаза киллеру. Затем опять вернитесь к зданию, но двигайтесь уже прямо к главному входу и не прижимайтесь к правой стороне строения. Входите и поднимайтесь по лестнице. Идите направо, потом опять вверх. Откройте дверь и тихо подойдите к убийце. Задушите его, переоденьтесь, заберите оружие и выходите из здания.

Идите прямо до тех пор, пока не увидите перекресток (на карте выглядит как буква "Т"). Забирайтесь в люк и идите по канализации на восток. В конце первого прохода стоит охранник. Что с ним делать, надеюсь, понятно. Переоденьтесь, заберите ружье и возвращайтесь на станцию метро. Когда подойдете к поезду, миссия будет окончена. А теперь готовьтесь к последней.

Миссия 20. Redemption at Gontranno Sanctuary.

Задания: убить Сергея и его телохранителей.

Миссия последняя, поэтому морально приготовьтесь — она будет сложной. Главное, что от вас здесь требуется — это хорошее знание карты и способность быстро ориентироваться на местности. Вы начинаете миссию почти безоружным: у вас будет только удавка, бинокль и отмычки. Ясное дело, этого окажется мало. Как ни странно, но оружия вам здесь потребуется гораздо больше, чем раньше. Итак, начинаем.

Как только охранники во дворе отойдут подальше, пулей бегите к сторожке, где находится ваш арсенал. По дороге в вас могут стрелять, но не останавливайтесь, пока не доберетесь до цели. Хватайте пушки помощнее и убивайте всех, кто осмелится приблизиться к сторожке. Как только вы расправитесь с охранниками, возьмите снайперскую винтовку и "снимите" солдата рядом с пугалом, на котором вы тренировались в самом начале игры. Вернитесь в сторожку и возьмите как можно больше оружия. Когда вооружитесь, идите к двойным дверям, ведущим в церковь. Посмотрите в замочную скважину, оцените ситуацию. Доставайте ваш-любимый-автомат, врывайтесь внутрь, убейте всех, кто попадется на глаза. Сделали это? Отлично!

Теперь идите к будке, где вам раньше выдавали задания. Найдите дверь в подвал церкви. Направляйтесь к северо-западной части подземелья и сломайте замок на двери. Заберите ключ со стены. Поднимитесь по лестнице на первый этаж церкви. Приготовьтесь к очередной перестрелке. Посмотрите в замочную скважину, запомните расположение солдат. Заходите и застрелите всех, кого увидите. Поднимитесь на второй этаж. Посмотрите в замочную скважину в западной части комнаты. Там будут два охранника. Убейте их.

Подойдите к другой двери и повторите действия. Когда убедитесь, что вашему здоровью никто не угрожает, выходите на узкую балку и поверните голову к балке напротив. Там будет снайпер. Как только увидите его, стреляйте. Теперь посмотрите вниз в часовню и убейте пятерых находящихся там охранников. Если всех убить не получилось, то переберитесь на соседнюю балку и доведите дело до конца.

По балкам доберитесь до двери. Спускайтесь вниз по лестнице. По пути вы повстречаете охранника. Наградите его за старания пулей в лоб. Выходите в исповедальню и выстрелите в центр красного сердца на стене. Сергей начнет уносить ноги и побежит по лестнице к балкам. Убейте его. Вот и все.

Надеюсь, сейчас вы поняли, насколько интереснее было бы проходить игру без солюшена. Зато теперь вы готовы к прохождению на более высоком уровне сложности. Если не хотите, можете просто побаловаться. Пройти отдельные уровни, перестреляв всех. Для этого я составил таблицу, где указано месторасположение каждого оружия.

Roll, roll_zv@tut.by
Диск предоставлен точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"



Таблица: Оружие и его месторасположение.

Наименование	Где взять?
	. Холодное оружие:
Combat Knife	Миссия Tubeway Torpedo. Нож найдете у генерала.
Golf Club	Миссия Anathema, в спальне Дона Жулиано.
Fire Axe	Миссия Basement Killing, в раздевалке пожарников.
Katana Sword	Миссии в Японии, где встречаются "Сэмы Фишеры".
Kitchen Knife	На любой кухне. Впервые — в миссии Anathema.
Scalpel	Миссия Terminal Hospitality в кабинете у анестезиолога.
	Пистолеты/револьверы:
.22 SD	Миссия Shogun Showdown. В музее.
.54 Pistol	Миссия Invitation to a Party, у спецназовца.
.9 mm Pistol	У любого охранника, ну или почти любого...
.9 mm Pistol SD	Получите перед началом первой миссии.
Ballers	Всегда ваши.
Ballers SD	Выдаются в качестве бонуса за прохождение какой-либо миссии с рейтингом Silent Assasin
Desert Eagle (Deagle)	Миссия Anathema, на карте отмечен знаком "!", далее не разных уровнях, у некоторых охранников.
Revolver	Миссия Anathema, у Дона Жулиано.
	Автоматы:
AK	Миссии в Петербурге, у охранников.
M4A1	Миссия Motorcade Interception. У солдат ООН.
M60	Миссия Tunnel Rat. У одного из охранников (см.текст).
SMG	Миссии, начиная с Invitation to a Party.
SMG-SD6	Миссии, начиная с Hidden Valley.
Uzi	Впервые в миссии Terminal Hospitality.
	Дробовики:
Double-Barreled Shotgun	Миссия Anathema. У охранника главного входа.
Sawn-off Shotgun	Выдается в качестве бонуса при получении рейтинга Silent Assasin.
SP12	
	Снайперские винтовки:
Custom Rifle	Миссия At the Gates. У снайперов на вышках.
Hunting Crossbow	Миссия Hidden Valley. Находится в ваших вещах.
MI95	Миссия Motorcade Interception. Получите от связного.
R93	Миссия Anathema. В гараже.
SVD	Миссия St. Petersburg Stakeout. В ящике №137.
W2000	Миссия St. Petersburg Revisited. У агента 17.

Создаем CS конфиг

Причиной написания этой статьи стали многочисленные вопросы на тему "Как сделать конфиг?". Они появлялись на форумах, на страницах ВР. Сейчас я попытаюсь на них ответить.

Для создания своего конфига вам придется немного пошевелить мозгами и проявить хоть капельку изобретательности.

Конфиг сам по себе — текстовый файл, сохраненный в папке *:**\cstrike под именем *.cfg. Поэтому первым действием будет создание этого файла: открываем Блокнот, жмем Сохранить как... Указываем папку *:**\cstrike и имя *.cfg (где * — имя, по которому вы будете загружать конфиг из консоли; например, pupkin.cfg) и сохраняете.

Приступим к набору команд в вашем конфиге. Набираем unbindall — стирает все привязки клавиш предыдущего пользователя. Добавим консоль: bind "`" "toggleconsole".

Теперь можно приступить к основной части конфига — системе закупки стволов и амуниции. Для этого нам понадобится bind — команда, привязывающая какой-нибудь клавише определенное действие: bind "клавиша" "действие". Buy — команда, вызывающая меню покупки (такое же, какое появляется по нажатию "B"), menuselect — команда, позволяющая выбирать необходимый пункт в меню покупки.

Попробуем совместить все действия и повесить на что-нибудь покупку MP5 + патроны. Вспомним, какие действия выполняются при покупке вышеупомянутого ствола: MP5 + патроны = B-3-1-B-6. В конфиге данная комбинация записывается так: "B" заменяется на buy, цифры заменяются на menuselect X, где X — необходимая цифра. Все команды должны быть разделены ; (точкой с запятой). Итак: B — 3 — 1 — B — 6 — клавиатурная комбинация.

"buy; menuselect 3; menuselect 1; buy; menuselect 6" — команда в конфиге.

При таком раскладе получится небольшой глюк — ствол купится, но меню покупки останется на экране. Кто хоть раз в своей жизни писал конфиг, наверное, сталкивался с этой проблемой. Способов решения много, но не все работают в конкретной ситуации. Так не раз было лично у меня, поэтому предложу наиболее универсальный способ: в конце команд написать "wait; slot10". В нашем случае получится:

"buy; menuselect 3; menuselect 1; buy; menuselect 6; wait; slot10"

Теперь необходимо повесить действие на какую-нибудь кнопку, например на "f6":

bind "f6" "buy; menuselect 3; menuselect 1; buy; menuselect 6; wait; slot10"

Все остальные необходимые стволы и амуниция назначаются аналогичным образом. На одну кнопку можно повесить, например, бронь + 2 гранаты + desert + все патроны + щипцы.. Есть также несколько хитростей. Естественно, в вашем конфиге будут ak47 и m4a1. Некоторые пытаются повесить их на две различные клавиши. Зачем? Все равно за контров калаш не купишь. Поэтому вешаем на одну кнопку и калаш, и эмку: bind "*" "buy; menuselect 4; menuselect 1; buy; menuselect 4; menuselect 3; buy; menuselect 6; wait; slot10". Полезно также после каждой пушки повесить щипцы, а то уж слишком часто их забывают купить.

Итак, вы занесли в конфиг все необходимые стволы. Но вы не можете стрелять, ходить, перезаряжаться... Придется вам внести все необходимые действия. Я напишу команды, назначенные на те клавиши, которые использую я. Естественно, вы можете назначить их на любые нужные вам.

bind "SPACE" "+jump" — прыжок

bind "PAUSE" "pause" — устанавливает паузу в игре, если это разрешено на сервере

bind "TAB" "+showscores" — показывает счет

bind "a" "+moveleft" — левый стрейф

bind "d" "+moveright" — правый стрейф

bind "s" "+back" — бег задом наперед

bind "w" "+forward" — бег вперед

bind "SHIFT" "+speed" — ходьба

bind "CTRL" "+duck" — присесть

bind "g" "drop" — выбросить ствол

bind "q" "lastinv" — переключить на последнюю использованную пушку

bind "n" "nightvision" — активировать прибор ночного видения

bind "r" "r_drawviewmodel 1;+reload; wait; -reload" — перезарядиться. Если вы хотите, чтобы вашей пушки не было видно, r_drawviewmodel 1 замените на r_drawviewmodel 0

bind "h" "timeleft" — время до конца игры (timelimit)

bind "f" "impulse 100" — фонарик

bind "t" "impulse 201" — нарисовать рисунок

bind "e" "+use" — использовать

bind "m" "chooseteam" — сменить команду

bind "MOUSE1" "+attack" — огонь

bind "MOUSE2" "+attack2" — альтернативный огонь

bind "z" "radio1" — набор радиокоманд 1

bind "x" "radio2" — набор радиокоманд 2

bind "c" "radio3" — набор радиокоманд 3

bind "=" "podbotmenu" — меню ботов

bind "0" "slot10" — использование клавиш 1-0 для переключения пушек и закупки

bind "1" "slot1" ...
bind "2" "slot2" ...
bind "3" "slot3" ...
bind "4" "slot4" ...
bind "5" "slot5" ...
bind "6" "slot6" ...
bind "7" "slot7" ...
bind "8" "slot8" ...
bind "9" "slot9" ...

bind "b" "buy" — меню покупки

name "gamer" — никнэйм игрока

sensitivity 3.00000 — чувствительность мыши

cl_showfps 1 — показать FPS

con_color "255 255 000" — цвет символов в консоли. Первые 3 цифры — оттенки красного, вторые — зеленого, третьи — синего (т.е. белый цвет — 255 255 255, черный — 000 000 000).

Вот, пожалуй, и все необходимые контролсы.

Можно сделать, чтобы какие-нибудь символы отображались в консоли сразу после загрузки. Для этого послужат команды clear и echo. Clear стирает все символы в консоли, echo позволяет отобразить любые английские буквы и символы. Например:

```
Clear
Echo **********
Echo my config
Echo version 1.5
Echo **********
```

эти команды, введенные в конфиг, при его загрузке очистят консоль и выдадут текст, написанный после echo.

Итак, ваш конфиг закончен. В нем отсутствуют настройки графики и звука. Их действительно лучше взять из готового конфига, но, теоретически, можно и вообще обойтись без них.

Теперь несколько полезных советов и фишек.

Если вы часто играете с ботами, то полезно было бы отредактировать файл game.cfg, находящийся в папке cstrike. Там вы можете исправить серверные настройки, т.к. они, надо сказать, не из лучших. Туда же можете добавить "exec" "ваш_конфиг.cfg" — тогда он будет загружаться автоматически при запуске сервера. Туда же можно добавить "sv_cheats" "1", тогда зона загрузится с включенными читами. А если еще в конфиге прописать bind "*" "impulse 101"... Кстати, эта фишка будет полезна при проверке вашего конфига.

При написании конфига желательно держать CS свернутым, чтобы легко проверить сделанные изменения. Перед проверкой конфига необходимо сначала его сохранить, а в CS не забудьте перезагрузить конфиг командой exec ваш-конфиг.cfg.

КЕНТАВР

Тактика развития героев в Diablo II: LOD

Методики прокачки даны для варианта PvM и Diablo II: LOD версии 1.09b, то есть, для игры против монстров. PvP (игрок против игрока) варианты развития этих персонажей будут разительно отличаться от нижеприведенных.

Варвар. С появлением иммунных к физическим атакам монстров стал потихоньку возрождаться некогда популярный класс варваров-берсеркеров. Это достаточно перспективные парни, и я рекомендую попробовать прокачаться именно в таком духе. Единственный и главный минус — во время замаха (Berserk) у такого варвара Defense Rating будет равен нулю. А это чревато;(. Поэтому у берсеркера должно быть много жизни, грамотный щит с высоким шансом блокировки, а также максимальная скорость восстановления после удара. Как этого достичь?

При прокачке бросаем 3 скиллпойнта на силу, и по одному на ловкость и живучесть (3-1-1). На более высоких (30-40 и выше) уровнях можно кидать больше скиллпойнтов в живучесть (2-1-2), но не стоит забывать и про ловкость — она будет нужна для того, чтобы использовать крутые мечи.

Какие скиллы качать? Вот, думается, оптимальный расклад (проходные скиллы не учитываем): Leap Attack (1-3) — для безопасной атаки издали; Concentration (1-6) — для монстров, иммунных к магии; Berserk (20) — основной атакующий скилл; Sword Mastery (20) — меч для такого варвара, пожалуй, оптимальный вариант, сочетающий скорость атаки с неплохими повреждениями; Natural Resistances (1-3) — резисты еще никому не мешали; Find Potion (1-3) — зелья нам сильно пригодятся; Battle Cry (20) — оптимальный крик для ослабления монстров; Battle Orders (20) — обязателен для любого варвара. Как дожить до тридцатого уровня и Berserk? Положиться на Concentrate и Leap Attack, да и прокачка Sword Mastery может сослужить хорошую службу.

Теперь рассмотрим еще один немаловажный вопрос: на какие вещички обращать внимание? Во-первых, на щиты с большим Chance Of Blocking; во-вторых, на хорошее быстрое оружие (меч); в-третьих, ищем вещи с модификаторами на увеличение жизни/живучести, с уменьшением наносимых повреждений, а также увеличивающие скорость атаки (Increased Attack Speed) и восстановление после удара (Faster Hit Recovery). Само собой, пригодится экипировка с плюсом на важные скиллы и/или резисты.

Амазонка. Джавазонка (от слова Javelin — метательное копье, дротик), как показывает практика, наиболее эффективна в нелегком деле монстрокиллинга (а особенно — в шинковке говядинки;).

Энергию не качаем вовсе, Mana Steal нам поможет (всеми силами искать Manald Heal!). Силу докачиваем не менее чем до 110, а лучше — больше. Особый упор в начале игры — на ловкость, не менее чем до 110 докачиваем (чтобы взять Titan`s Revenge, лучшие уникальные копья-дротики). Все остальное бросаем в Vitality — жизни много не бывает.

Прокачка: ветка Bows And Crossbow — пару скиллов можно бросить в Fire Arrow и замаксить Guided Arrow. В Javelin And Spear максим Lightning Fury.

Теперь переходим к сладкому: Passive And Magic Skills. Тут догоняем Critical Strike до 9-10 (или меньше, если есть вещички с +Skills). Если будем играть PvP, то Critical Strike, совершенно ясно, нужно замаксить. Pierce рекомендуется также догнать до двадцати, ровно как и Evade. Dodge и Avoid — по вкусу, не думаю, что стоит бросать туда более 5-6 скиллов. Valkyrie... Опять-таки, на любителя. Хорошая Амазонка может и сама справиться, если потраченные на Valkyrie скиллы бросить на Evade/Dodge/Avoid.

Об экипировке: хороший щит и Titan`s Revenge в одном раскладе, и Buriza-Do Kyanon (можно заменить любым хорошим и быстрым луком) — в другом. Эти две вещицы (Буриза и Титаны) творят чудеса, хотя найти их вне Battle.net сложновато;). Приоритеты в вещах: +Skills (для Амазонки особенно критично), плюс к Magic Find (для зачистки коровника;) и плюс к Attack Speed. Не лишними будут вещи с Life/Mana Steal, плюсами к резистам (это, правда, не так уж критично) и жизни.

Друид. Самый эффективный вариант развития друида, в моем разумении, на данный момент — друид-маг, прикрывающийся вызванными существами. У него есть только один значительный минус — тяжеловато будет играть на низких уровнях (уровня до 24-го), зато потом...;)

По параметрам: забиваем на ловкость (остается 20); энергию хорошо прокачиваем, до 80-100; большая живучесть критична — догоняем до 100-150 (минимум!). На высоких уровнях прокачиваемся по обстановке — нашли хорошую вещицу, повышаем нужные для нее атрибуты (в разумных пределах, разумеется), побольше вкладываем в жизнь (ну и в силу иногда).

На ветку скиллов Shape Shifting "забиваем", сразу переходим к Elemental: тут нас интересуют только два умения — Volcano (20), наносящий хорошие повреждения огнем, и Tornado (20) с его физическими повреждениями. Volcano прокачиваем сразу же, как только он станет доступен, а вот с Tornado можно подождать до высоких (50+) уровней. Ветка Summoning также очень важна. Из духов нужно максить какой-то один вариант: я предлагаю Oak Sage или Heart Of Wolverine (по вкусу), хотя некоторые рекомендуют качать только Spirit Of Barbs, от которого, имхо, на Hell все же маловато пользы... Однозначно максить Dire Wolf и Grizzly, на ранних уровнях можно вложить 1-2 в Raven и 5 в Spirit Wolf.

Вещи — в принципе, стандартные требования. Плюсы к скиллам, жизни, мане, резистам; вещицы с [Magical] Damage Reduced by XX%, увеличенным шансом нахождения магических вещиц. Кстати, в команду лучше всего брать мерка с аурой Might (в крайнем случае — с Holy Freeze) — бьет живо, да и волкам с гризли неплохо аурой помогает.

Ассасин. Теперь поговорим о прокачке Аси, она же убийца (Assassin). Ася у нас будет бегать со щитом и когтем — имхо, это самый эффективный вариант. Прокачиваем ловкость до 123 (качаемся по методике 2 на силу, 2 на ловкость и 1 на живучесть, 2-2-1), затем качаемся по методу (3-0-2). Силы должно быть не менее 118 (а лучше — 150-200), потом все кидаем в живучесть.

Теперь посмотрим, как развивать скиллы (о проходных умолчу): в Martial Arts максим (догоняем до максимума, 20) Tiger Strike, а также бросаем пару пойнтов в Cobra Strike (1-2). Финальные удары в большинстве случаев себя не оправдывают. В Traps стоит прокачать Death Sentry (1-10). Посмотрим на ветку Shadow Disciplines: само собой, максим Claws Mastery, прокачиваем Burst Of Speed (1-10) — обязательный скилл, потом бросаем пару очков в Mind Blast (1-2) для подстраховки и максим Shadow Master. Развиваемся примерно таким макаром: до 20 уровня раскачиваем Burst Of Speed, затем начинаем прокачку Claws Mastery, а также проходных скиллов до Shadow Master-а. С 20-го до 30-го качаем Claws Mastery, потом прокачиваем до 10-12 Death Sentry, догоняем до 20 Tiger Strike, максим Claws Mastery и, наконец, "добиваем" Shadow Master.

Среди вещей особое внимание обращаем на штучки с уменьшением повреждений / магических повреждений ([Magic] Damage Reduced by XX%), а также на добавляющие скиллы и резисты вещи — остальное смотрите самостоятельно по обстановке; никогда еще чарам-воинам не вредила повышенная скорость атаки и хорошее оружие.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

ПоQUAKEаем?

О популярности той или иной игры в массах наиболее ярко говорит творчество ее фанатов. Это новые карты, новые версии (HoM&M III: In Wake of Gods, например), изобразительное искусство и анекдоты по мотивам игры, даже книги (вспомните DOOM, да не изгладится память о нем в веках). Ну и, конечно, разнообразнейшие модификации, а попросту — моды, коих по Сети валяется немеряно.

Для тех, кто не знает, модификация — это режим игры, преимущественно сетевой, не предусмотренный разработчиками изначально. Чаще всего моды являются некоммерческими, но бывают и исключения (Counter Strike). Более других модифицированию подвергается такой жанр, как 3D action.

А речь я поведу о модификациях к такой замечательной и, не побоюсь такого слова, культовой игре, как Quake III Arena. Игра эта любима многими, но тем, кто не может назвать себя true киберспортсменом, она может в конце концов приесться. Ну вот возьмет и надоест постоянное мотание по арене в поисках фрага. И в этом случае на помощь к поскучневшему геймеру придут моды, которые замечательно разнообразят процесс виртуального убиения.

Начну, пожалуй, с технической стороны вопроса. Чтобы запустить модификацию, нужно:

1. Скопировать ее себе на HDD (скачать из Сети, взять у друга etc.).
2. Поместить ее в каталог, где у вас установлена игра.
3. Внимательно прочесть файл ReadMe, если таковой имеется.
4. В меню Quake III Arena выбрать пункт Mods и загрузить нужную.

Кроме этого, существуют две небольшие проблемы. Во-первых, не стоит пытаться запустить мод под Quake III версии ниже 1.17. Во-вторых, если вы являетесь счастливым обладателем Windows XP, то, как это ни прискорбно, если в папке с модификацией имеется исполнительный файл с расширением .bat, игру вы не запустите. Ставьте вторую ОС:).

OSP Tourney DM/CA/CTF (www.orangesmoothie.org). Эта чрезвычайно популярная модификация (практически все чемпы проводятся в ней) восходит своими корнями к Quake II. Она позволяет более быстро и гибко настроить и оптимизировать игровой сервер. Поддерживает множество новых консольных команд, в том числе и судейских. Мечта config writer'a. После каждого матча выводится полная статистика (процент попадания из всех видов оружия, общий damage etc.) Кроме того, в комплект входит маленькая, но очень полезная программка, которая называется OSP Config Generator. Эта прога позволяет написать конфиг для собственного мода за считанные минуты. Разбрасываем флажки, выбираем переменные и получаем на гора готовый и тепленький еще конфиг. Must have! Под XP не идет, но есть небольшой финт, (сам придумал, все права защищены:), позволяющий запустить этот мод из-под данной ОС. Берем два .pk3 файла из папки OSP (zz-osp-server0.pk3 и zz-osp-pak0.pk3), копируем в папку BASEQ3, переименовываем их в pak5.pk3 и pak6.pk3 — и наслаждаемся результатом. (Если последний pak-файл заканчивается не на 4, а на другую цифру, то название переименованного файла должно заканчиваться на следующую за ней).

Challenge PRO MODE (www.challenge-world.com). Модификация, позволяющая настроить чуть ли не все, что можно в игре. Процент повреждения оружия, количество армора, air control... Если вы видели мувик, на котором бравый кибератлет лихо перепрыгивает на q3dm6 с платформы над желтым армором на рельсу, то знайте, что сделал он это в PRO MODE.



А сейчас перейдем к модификациям геймплея.

Instagib. Если у вас установлен OSP, то ходить за ним далеко не надо: просто набираем \exec instagib в консоли и играем... Ах да, instagib — это рэйл модификация. При респауне вам сразу же выдается рельса, которая сносит 400 хелсов за выстрел, и 999 слагов к ней. На арене ничего нет, так что подключать головной мозг к процессу игры не придется. Просто доводим скил владения рельсой до максимума.

Akimbo Quake3 (www.planetquake.com/wid/akimbo). Воображаем себя крутым мафиози или ковбоем, идем и подбираем эрэл... А затем еще один... И в итоге бегаем с двумя эрэлами. И так с любым оружием. Непередаваемые ощущения. Размер — 269 Kb.

Alternate Fire v.2.0 (www.planetquake.com/alternatefire). Вспомните, за что анрилеры больше всего гонят на Кваку? Правильно, за отсутствие в последней альтернативного огня. Этот мод призван ликвидировать это сомнительное упущение. Отныне и впредь — стреляем в двух режимах. Не буду перечислять их для всех видов вооружения, а просто намекну, что эрэл во втором режиме самонаводящийся, а BFG — капитальная бяка, вроде Reedemer'a... Добавлены новые power-up'ы, вроде Accuracy и Vampire Health. Размер — 1,96 Mb.

Aqualang-Underwater Quake Adventures (www.planetquake.com/logistix/aqualung). Сезон купания и подводной охоты открыт:). Суть этой модификации состоит в том, что все арены под потолок заполняются водой. Кислород не заканчивается. Все плавают и друг друга коцают. Довольно забавная модификация. Размер — 1.07 Mb.

Bazooka Quake3 (www.planetquake.com/warbird/bq3.html). Весь ваш арсенал сведен к ракетам разнообразнейших видов. Тут вам и Napalm, и Hallfire rocket, и много еще чего интересного и взрывоопасного. Устроим небольшой армагеддон, только без червяков:). Размер — 441 Kb.

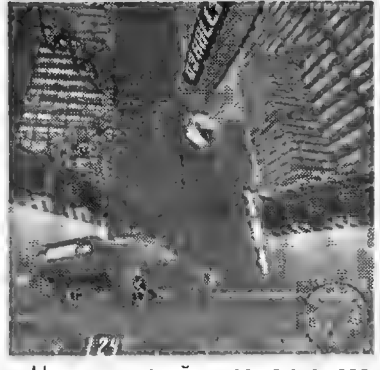
Head Hunters Classic (http://tarot.telefragged.com). Могикане бессмертны!!! Эта модификация — дело рук Charlie Zimmerman'a, создателя аналогичного мода к первому и второму Квэйку. Итак, охотимся за головами. Настреляв энное количество фрагов и насобирав голов вами же убиенных, мчимся со всех ног к пункту приема стеклотары и меняем их на фраги. Убив игрока, несущего свою драгоценную ношу, вы получаете ее вместе с его головой. В этом моде замечательно решена проблема кемперства. Качайте — увидите. Размер — 1.66 Mb.

Powerpillz (www.planetquake.com/azdev/html/projects/powerpillz.htm). Командный мод. На карте генерится некий powerpillz. Вы берете его — и ваша команда устраивает Варфоломеевскую ночь в миниатюре, так как в этот момент команда противника теряет все свое оружие, кроме перчатки и машингана (разумеется, при условии, что эта команда — не tr и c58:). А скушав этот самый pillz, вы получаете плюшку в виде quad'a, regeneration'a, etc. Система вооружения в этой модификации напоминает Counter Strike: primary and secondary ammo, оружие выбирается перед началом матча. Размер — 600 Kb.

Freeze tag (www.planetquake.com/freeze). Еще один командный мод. Напоминает детскую игру "Замороззка". Если вас грохнули, то при респауне вы остаетесь ледяным и неподвижным изваянием до тех пор, пока ваш тиммейтер не простоит рядом с вами несколько секунд, разморозив вас таким образом... А противник в это время должен этого не допустить. Если ваша команда превратит всю команду оппонента в глыбы льда, то она победит. Вот так весело и нетривиально. Размер — 200 Kb.

RTS Quake 3 (www.planetquake.com/oz/rtsquake). А вот это нечто в самом деле оригинальное. Эта модификация превращает Quake в стратегию от первого лица! Вы можете строить здания, кастовать заклинания... Честно признаюсь — сам не играл (здоровый он, качать лениво), но идея, согласитесь, достойна внимания. Размер — 4.24 Mb.

Ну и напоследок несколько слов о такой модификации, как **Quake Rally** (www.quakerally.com). Ну вот, ребята, и дождались. Зафигачили нашу любимую Кваку не куда-небудь, а аж на колеса. Нет, не подумайте, не будет Клеск с Анарки на велосипедах друг друга по q3tourney17 гонять:). Тут разработчики сваяли целый автомобильный симулятор. Представьте себе: вместо киберфайтеров — модные и не очень тачки, а вместо арен — гоночные треки. Среди средств передвижения есть крутые, есть до боли знакомые, есть и просто прикольные машины. Кроме того, все эти ящики на колесах до бамперов обвешаны разнообразным оружием, так что "просто ехать впереди всех" не получится!.. Настоятельно рекомендую.



Ну вот, пожалуй, и все на этот раз. Качайте, наслаждайтесь, не поминайте лихом. А главное, помните: Quake — only and forever!

**Алексей Гончаров
aka Anathema lapd@tut.by
feat. Михаил Протазанов
aka dr. Nable nable@yandex.ru**

Своя тактика

Сие небольшое руководство создано в помощь тем, кто хочет изменить привычную Fallout Tactics до неузнаваемости, создать собственный мод (скопировав всего несколько файлов общим весом около 2 Мб на другую версию игры, можно заменить все выкрики на более естественные — ведь даже английская версия понимает русский язык, чем можно добиться собственной русификации) или облегчить себе жизнь, немного (или много, или ОЧЕНЬ МНОГО) повысив характеристики персонажей. Понятно, что эти действия могут совершаться для увеселения (даешь "клошек", кричащих о повсеместном расизме, супер-мутантов, приглашающих каждого искупаться в грязевой ванне для долголетия и жизненных сил, и — на закуску — роботов, бормочущих "Fatal Error at 233AC4:5DAF21 adress, Windows 2077 is shutdown"!), для облегчения прохождения (что понять еще можно) или для превращения прохождения в увеселительную прогулку по местам славы бравой бразерхудовой армии (что уже является святотатством).

Работа с трейнерами (программы, облегчающие прохождение игры и дающие возможность по нажатии определенных клавиш или автоматически восстанавливать жизни, давать бессмертие и т.д.) и специально созданными программами проще, чем самостоятельное изменение файлов игры, зато не способно полностью воплотить вашу фантазию. Так что с помощью Интернета вы можете облегчить (а, может, и усложнить?) прохождение игры. Однако подумайте, надо ли вам простое прохождение, съедающее весь интерес от игры?

Трейнер для Fallout Tactics: Вариант поменьше — http://www.vistcom.ru/~jamper/files/cm-ftatr.zip. Позволяет: Ctrl-A — выбрать бойца, которым хотите играть, Ctrl-G — режим неуязвимости, Ctrl-W — телепорт бойца в нужную точку, Ctrl-Z — прервать миссию. Занимает всего 12 Кб.

Трейнер для Fallout Tactics: Вариант побольше и можно без хлеба — http://www.vistcom.ru/~jamper/files/65689_train.zip. Функции идентичны, но занимает уже около 500 Кб. Для запуска тренеров скопируйте их в директорию, куда вы поставили Fallout Tactics. Для запуска трейнеров запустите сначала трейнер, а затем саму игру и используйте указанные комбинации клавиш.

Fallout Tactics Editor — http://freelancer.ag.ru/cgi-bin/freelancer/download/load.cgi?/fallout/download/bosedit.zip. Программа для изменения параметров персонажей и инвертаря. Применяется, понятно, только в читерских целях.

Fallout Tactics Bosche — http://freelancer.ag.ru/cgi-bin/freelancer/download/load.cgi?/fallout/download/bosche.zip. Редактор сохранений. Также может мгновенно улучшить всех солдат и сунуть им в руки крутейшие пушки.

Взломщик инвертаря — http://www.vistcom.ru/~jamper/files/07/races.zip. Для чего — понятно, отличает же программку малый размер (3,7 Кб). Позволяет в начале игры выбрать любые пятьдесят предметов.

Активно используя эти программы, пройти игру не составляет труда. Но еще раз подумайте, надо ли вам такое прохождение?

Отучение от CD является важной вещью для всех, особенно для тех, у которых данного сидюка уже и нету. Сделайте полную установку, и в файле cd.cfg, что в папке Core, измените строчку {cdPath}={Ваш CD} на путь к игре, например {cdPath}={D:\Games\Fallout Tactics}. Обязательно с {фигурными скобками}! Если хотите посмотреть заставки раньше, чем надо, для просмотра видеофайлов используйте программу Bink Audio Player (часто лежит на дисках типа "Лучшие утилиты и программы-2003", из Интернета качать накладно). Сами видео-файлы лежат в папке D:\Games\Fallout Tactics\Core\movie.

Далее, в папке D:\Games\Fallout Tactics\Core есть несколько файлов с расширением .bos. Используйте WinZip или WinRar для открытия этих файлов. После изменения этих файлов сохраните их под тем же названием с НУЛЕВОЙ компрессией. Если файлы будут упакованы и/или не будут иметь расширение .bos, игра видеть их не будет. Содержание файлов следующее:

Compaigns.bos — файлы кампании. Можно изменить даже последовательность, использовав файл mission_to_cd.txt. Только что герои первого уровня будут делать в Vault Zero?

Tables.bos — таблицы игры. Редактированию поддается с трудом — сам Фрэнк ногу сломит.

Sprites.bos — спрайты игры. Можно видоизменить весь внешний вид игры, но будьте осторожны, сохраните резервную копию изменяемых файлов.

Locale.bos — самый важный файл. Внутри файлы для русификации:

— ***Skill.txt*** — формулы для умений, например, mod_pilot = {200% + (PE + AG)}}, PE — восприятие, AG — ловкость. Ставьте хоть на {300%}, будет только веселей.

— ***Characters.txt*** — имена и биографии персонажей. Также может поспособствовать созданию своего мода.

— ***Weapon.txt и ammo.txt*** — описание оружия и патронов соответственно.

— ***Items.txt*** — "мирные" предметы, вроде стимпаков и отмычек.

— ***Skill.txt, trait.txt, stats.txt, perk.txt*** — описание умений, параметров, перков.

— ***Taunts.txt и badwords.txt*** — крики во время боя и прочая болтовня. Очень рекомендуется изменить!

Кстати, если файлы из архивов засунуть в одноименные папки с архивами (которые вы должны создать сами), игра будет работать немного быстрее.

Теперь вы можете приступать к изменению игры, созданию небольшого мода или же к святотатственному простому прохождению.

Волчок Алексей
bladel@yandex.ru

DIABLO

Подскажите несколько рецептов для хорадрического куба? Дима aka Diesel.
Лови, первым делом, рецепты: 3 Rings = 1 Random Amulet, 3 Amulets = 1 Random Ring, 3 Health Potions + 3 Mana Potions = 1 Rejuvenation Potion, 3 Health Potions + 3 Mana Potions + 1 Gem = 1 Full Rejuvenation Potion, 3 Gems of the Same Type and Grade (lower than Perfect) = 1 Higher Grade Gem of the Same Type, 6 Gems + 1 Sword = 1 Socketed Long Sword, 2 Quivers of Bolts = 1 Quiver of Arrows, 2 Quivers of Arrows = 1 Quiver of Bolts, 1 Spear + 1 Quiver of Arrows = 1 Stack of Javelins, 1 Axe + 2 Daggers = Throwing Axe, 1 Ring + 1 Emerald + 4 Antidote Potions = 1 Viridian Ring, 1 Ring + 1 Ruby + 4 Exploding Potions = 1 Garnet Ring, 1 Ring + 1 Sapphire + 4 Thawing Potions = 1 Cobalt Ring, 3 Perfect Gems (of any type) + 1 Magic Item = 1 New Random Magic Item of the Same Type, Wirt's Leg + A Tome of Town Portal = Secret Cow Level. Полный список — http://diablozone.dax.ru/abgame/items/items.php?section=other&type=cube.

Можно ли играть по модему втроем?
Конечно можно, если у тебя (или у одного из друзей) дома проведены две телефонные линии и в компьютере установлены два модема;).

Если несколько раз завалить Древних, то экспы будет даваться как и в 1 раз?
Нет, дадут всего единичку опыта.

Что лучше Варвару: двуручный меч или одноручный с крутым щитом? alakazam
Это сильно зависит от того, какой путь развития выбрал Варвар.

Если у моего персонажа Deadly strike больше 100%, например, 150%, не значит ли это, что в 50% моих ударов я буду наносить не просто удвоенное повреждение, а повреждения, увеличенные в 4 (2x2) раза? Stalin.
Нет.

Можно ли, допустим, играя на "нормале", не выходя, перейти в "кошмар"?
Нельзя.

Какие резисты будут у DIABLO на "кошмаре"? Первый раз его замочил легко, а в вашей газете прочитал, что он кидает какими-то молниями, против меня он пользовался только огнем.
У Лорда Ужаса на Nightmare будет по 50% резиста к огню/яду/холоду/свету. Насчет молний — возможно, ты просто не обратил внимания; красными молниями он должен кидаться в обязательном порядке.

Читал, что можно вешать всякие вещички на наемника. Если можно, то как?
Нажми "O" или правой кнопкой кликни по портрету наемника.

Есть ли вещи, при которых Варвар может пользоваться огнем, молнией, льдом и ядом?
Есть вещи, которые добавляют при атаке элементальные (огонь/молния/лед) повреждения и повреждения ядом.

У меня все навыки на максимуме (22), а у моего брата максимум 20. Это глюк?
Максимум для навыка — 30, правда выше 20 повышать обычным образом нельзя — для этого используются магические вещи.

Мой друг сказал, что в DIABLO 2 на "Аде" будет Баал. Правда ли это?
Baal — главный босс в конце пятого акта, а он (акт) в обычном Diablo II просто напросто отсутствует.

Когда выйдет DIABLO 3? *INFERNO*****
Сомневаюсь, что даже сотрудники Blizzard North смогут назвать тебе точную дату;). В течение ближайших пяти лет, думаю, железно выйдет.

Подскажите, что такое Critical strike (говорят, шанс нанести максимальный дамаг), а также Chance to open wounds?
Critical Strike — пассивный скилл Амазонки, повышающий вероятность нанести удвоенные повреждения при ударе. Open wounds — это тип удара, наносящий врагу кровоточащую рану (раненый будет со временем терять здоровье).

Есть ли еще какие-нибудь секретные уровни, кроме Коровьего, или вообще какие-нибудь секреты?
Смотря что считать секретом;). Хитростей разных много есть. А вот "секретов" такого же масштаба, как Cow Level, не наблюдал.

Почему не проводят официальные турниры по Diablo II, как по Quake3, Counter Strike и т.д.? Знаете ли вы какие-нибудь клубы, в которых можно поучаствовать в любом турнире по Diablo II?
Почему не проводят? Ну, это вопрос не к нам, а к организаторам турниров (БФКС, дирекциям клубов)... Думаю, по ряду причин (не самая лучшая зрелищность, например) это невыгодно. Одно время такие турниры, если мне не изменяет память, проводились в клубе Arena, а вообще обычно клуб GoodWin проводит серии турниров по Diablo, очень там к этой игре неравнодушны :).

Diablo II: LoD: Выполнил последнее задание в 4-м акте. Там надо было уничтожить 5-6 каких-то фиговин в замке. Стою и жду (никакого тебе босса, ни Архангела), вдруг выскакивает толпа бешеных зверюг с главным зеленым зверюгом и убивает меня. Как мне действовать? Кончится ли акт после того, как я убью этих гадов (если убью)? Я играю Палладином 26-28 уровня. Paladin Grizzly
Навряд ли. Там нужно разбить 5 печатей (после уничтожения каждой выскочит банда монстров), и тогда в центре пентаграммы появится сам Дьябло. Он большой и красный, навряд ли его можно спутать с обычными "зверюгами";). Когда убьешь товарища Дьяблу, акт закончится.

Где в Интернете можно найти самый свежий патч на Lord of Destruction (1.09d, насколько мне известно)? А то официальный не ставится, а на gamecopyworld не нашел. У меня перевод от Triad'ы. И дайте, пожалуйста, ссылку на рецепты для Horadric Cube (желательно на русском). Simon
http://diablozone.dax.ru/files/getfile.php?fid=2. Будет ли работать с русифицированной версией — неизвестно. Рецепты ищи здесь: http://diablozone.dax.ru/abgame/items/items.php?section=other&type=cube, http://diablozone.dax.ru/abgame/items/items.php?section=other&type=crafted.

скажи-ка, дядя!

Я как-то услышал, что существует игра Wizardy 8 или WizardRy 8. Я совсем недавно читаю Вашу газету и хотел бы спросить, не писали ли в ВР обзор по этой игре или может Вы знаете адрес неофициального/сайта на русском языке?
Игра называется действительно Wizardry;). Обзора в ВР не было. Вот здесь можно найти много полезной информации об игре: http://www.crpg.ru/base.php? op=showcontent&id=10, http://www. buka.ru/game/Game_457.htm, http://www.gamenavigator.ru/games/ chtivo/text406.html...

Как правильно подключаться и играть по модему в Worms Armageddon и Starcraft: BW?
В Starcraft: Brood War это делается очень просто: в главном меню выбираешь Multiplayer/Expansion/Modem, а потом выбираешь из списка нужный профиль игрока. Теперь нужно определиться, кто кому будет звонить: твой друг тебе или наоборот. Если звонишь ты, то просто в списке слева добавь имя и телефонный номер своего друга, а потом щелкни по его имени в списке два раза — модем наберет номер, и если друг все сделал правильно, вы соединитесь. А что же должен сделать друг? А друг нажимает кнопочку Create Game (справа), выбирает карту или сохраненку, в которой вы будете играть (ее потом можно будет поменять, не беспокойтесь), и нажимает OK. Его модем теперь будет в состоянии ожидания входящего звонка.

Перед игрой обязательно проверьте совместимость телефонных линий/модемов (отправь другу небольшой архив с помощью любого терминала, того же Hyper Terminal) и идентичность версий Starcraft: Brood War. Особых проблем возникнуть не должно. С червяками чуток посложнее будет — у них нет встроенной поддержки модемного соединения, поэтому его придется организовать самостоятельно — см. мою статью "Соединяемся!" ("ВР" N7'2000 или http://www.nestor.minsk.by/vr/2002/07/vr20728.html). Допустим, ваши модемы уже соединились, о чем красноречиво свидетельствует радостным помигиванием иконка в правом нижнем углу экрана. Замечательно. Теперь делаем вот что: заходим в Worms: Armageddon и выбираем левую нижнюю картинку ("Play over a local area network or the internet"). Появляется экран с двумя картинками, под левой должна быть надпись "TCP/IP". Если вместо этого написано "IPX/SPX", разок щелкнем по надписи — она изменится на необходимую ("TCP/IP"). Теперь вводим свое имя/ник в строчке по центру снизу и давим по левому рисунку-окошку. Открывается экран чата, в котором вы можете увидеть всех игроков "онлайн", созданные игры и кнопку для создания собственной игры (справа, Create Game) — нажимаем на нее, указываем параметры игры, ваш друг присоединяется — все, играем.

Где можно скачать ноты из русских и зарубежных классических опер?
Пора уже учреждать приз за "самый-самый" вопрос номера;). Рекомендую пройтись по http://notes.tarakanov.net/index.htm и http://www.musicnotes.com.

приставки



Какие взломщики есть на GBC? И где их можно найти?
В продаже я не видел, но скорее всего должны быть в природе. Ищите на www.liksang.com и в других магазинах, специализирующихся на не вполне стандартном железе для консолей.

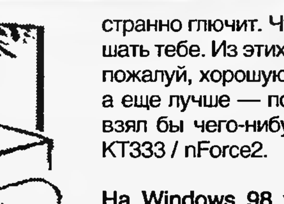
Создаются ли игры сейчас на платформы GBC, GB? Какая самая новая?
Нет, уже давно не создаются.

Что такое Game Shark? И где его можно купить?
Это взломщик кодов, его версии существуют для большинства современных консолей.
Покупают его там же, где и игры. В интернет-магазинах вроде www.e-shop.ru должен быть.

Подскажите, где можно найти прохождения игр, например, Zelda3: Link to the past, Phantasy Star2,3,4, и т. д., для платформ Sega Megadrive и Super Nintendo?
Все прохождения для всех игр для всех консолей можно найти на www.gamefaqs.com

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

soft hard



Хочу приобрести жидко-кристаллический монитор, но хочу проконсультироваться у вас по следующим вопросам:
1. Правда ли то, что он не облучает сидящего за ним человека, а если облучает, то больше или меньше лучевых?
2. Я где-то прочитал, что когда сидишь за ЖК-монитором, то глаза портятся так, как будто сидишь и читаешь книгу. Это так?
3. Объясните, как он устроен и как работает.
4. Какие лучше всего подбирать характеристики и каких фирм лучше покупать монитор?
5. Приблизительно среднюю цену монитора. Костя.

1. У ЖКИ (ЖидкоКристаллическийИндикатор — дисплей на жидких кристаллах) по сравнению с ЭЛТ (монитор на основе ЭлектронноЛучевойТрубки), разумеется, меньше вредных излучений. Хотя у последних ЭЛТ тоже с безопасностью все в порядке.

2. Нет, но нагрузка на глаза (по сравнению с ЭЛТ) действительно меньше.

3. Свет от неоновой лампы проходит через поляризационный фильтр и попадает в слой жидких кристаллов (он контролируется транзистором), а потом проходит через цветовые фильтры. Транзистор создает электрическое поле, которое меняет ориентацию кристаллов в пространстве. Когда свет проходит через эту структуру, он меняет свою поляризацию, и в зависимости от нее, проходя через второй поляризационный фильтр, образует на выходе либо черный пиксель (полное поглощение), либо пиксель любого другого цвета (частичное поглощение).

4. При покупке обязательно нужно обратить внимание на время отклика (от этого зависит, насколько качественно будут выглядеть движущиеся объекты, чем оно меньше — тем лучше), номинальное разрешение (ЖКИ лучше всего работают в "родном" разрешении, остальные разрешения ему проигрывают в качестве), запас по контрастности (чем он больше, тем лучше) и углы обзора (опять-таки, чем больше, тем лучше — если смотреть, например, сбоку или сверху, то видимость будет гораздо хуже или ее не будет вовсе).

Очень хорошая статья по выбору мониторов есть на Computorg, крайне рекомендую ознакомиться: http://computorg.ixbt.com/video/lcd.shtml. Насчет фирм — смотри сам. Хорош NEC, хорош LG... Вообще, это очень сильно зависит от конкретной модели.

5. Самые простые 15" ЖКИ-дисплеи стоят в районе 350-450 у.е. Кстати, столько же стоит хороший 19" ЭЛТ-монитор;).

Как в Windows засунуть игры в Пуск?
Самый простой вариант — перетащить значок игры на кнопку.

Какой язык программирования посоветуете выучить для создания своей простенькой (или серьезной) игры? Sub_Zero.
Учи C/C++ или Delphi ("Visual Pascal").

Хочу купить комп, но не знаю, какую материнку взять: KT 133A или SiS 735. Говорят, что KT 133A плохо срабатывается с SB Livel, а SiS 735 выдает глюки. Посоветуйте, пожалуйста, что взять из них (или что-нибудь другое). Ingener.
Глюков хватает всегда и везде. Проблема KT133A с SBLive! на деле достаточно просто решается (у меня, например, именно такая связка и ничего — комп жив и здоров:). SiS735 же гораздо шустрее KT133A, тем не менее, в некоторых конфигурациях действительно достаточно странно глючит. Что выбирать — решать тебе. Из этих двух я бы выбрал, пожалуй, хорошую плату на KT133A, а еще лучше — подкопил деньжат и взял бы чего-нибудь типа KT266A / KT333 / nForce2.

На Windows 98 у меня не хочет пускать видеозапись. Говорит, что не найден нужный декомпрессор. Что делать? Только не ссылайтесь на Интернет. Пробовал поставить Windows Millenium — то же самое.
Коли на Интернет нельзя, сошлемся на диски с софтом;). Ключевые слова — DivX 5.0.3 и Nimo Codec Pack.

У меня кошмарная трабла! Я заинсталил DirectX 9.x (точно не уверен, но не Бета — называлась что-то вроде End User Edition) и все геймы на кваковском движке (от Quake3 ессно — Alice, FAKK2, Quake3) подорвались. В смысле начали ОЧЕНЬ тормозить, даже в менюшке, хотя в других играх (Hitman2, например) производительность реально поднялась.
Знаю, что есть проги, которые используются для увеличения производительности, т.е. через прогу пускаешь гаму и получается пара дополнительных fps'ок.
Если поставил DX9, обязательно обнови драйвера для видеокарты. Со старыми, как я мыслю, вполне могут наблюдаться проблемы.
Бывают оптимизаторы настроек, но они существуют далеко не для каждой игры. В любом случае, из TNT2 хотя бы GeForce2 MX они сделать не способны.

Как нам с другом играть по сети? Можно ли играть через "Удаленный доступ"? Какая скорость должна быть у модема? Как звонить друг другу? Просьба: настройки желательно для WinME. *Neon*
Прочитай вот это — http://www.nestor.minsk.by/vr/vr0207/vr20728.html. Скорости 33600 хватает даже для шутеров (правда, они порой притормаживают). Об остальных жанрах и разговора нет.

Обеспечение безопасности в сети: нужен толковый антивирус. Например, вставляю диск (дискету) в дисковод, нажимаю проверку — и все. Качаю инфу из Инета — он проверяет. Но она (прога или антивирус) должна быть легко доступна (если на рынке, то я все видел) или бесплатная (если качать из Интернета). Если такой имеется, укажите адрес, объем и, желательно, есть ли к ней обновления.
Нету такого — ты хочешь всего и бесплатно, а так, увы, не бывает. Лично я пользуюсь антивирусом Касперского (www.avp.ru) — он хоть небесплатен и от идеала далек, меня вполне устраивает. Попробуй.

Еще одна просьба: нужна прога для замедления 50x-Samsung'a CD-ROM'a. Один раз (у друга) очень было неприятно выколупывать остатки диска. Благо, привод остался жив (хотя это редко бывает). Желательно, чтобы вы указали адрес и объем (+место установки). Андрей.
CDSlow (http://vdruzhin.chat.ru/cdslow21.zip, 30 K), Nero Drivespeed (http://www.cdspeed2000.com/files/NeroDriveSpeed_160.zip, 120 K). Тем не менее помни, что не все драйвы получается корректно замедлить.

На коробках из-под дисков пишут системные требования начиная с Pentium... У меня стоит Duron 950, с каким Pentium'ом он может сравниться?
С Pentium III (примерно минус 100 МГц, т.е Pentium III 600 ~ Duron 700), с Pentium II / Celeron (примерно плюс 200 МГц, т.е. Celeron 900 ~ Duron 700).

Чем отличается Windows 98 от XP? *[x]*x.
Всем. У них принципиально разная архитектура. WinXP основана на ядре NT и обеспечивает большую устойчивость и защищенность. В идеале, нужно иметь установленными параллельно обе ОС.

QUAKE (III: Arena)

Что такое fps? KreD.
FPS расшифровывается как First Person Shooter (Стрелялка от первого лица) или как Frames Per Second (кадры в секунду).

Как можно хорошо стрелять с рельсы?
Тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться :).

Есть ли в Сети модель Spawn (из фильма) для Кваки? И если есть, то дайте, пожалуйста, ссылку. Евгений.
Посмотри на www.planetquake.com. Там должно быть много всяких моделей.

Есть ли ограничения на соревнованиях на такую команду, как cg_fov?
Да, cg_fov должен быть не более 120.

Проводятся ли еще чемпы по Q2? Parkan M.
Если проводятся, то очень редко и организовываются исключительно фанатами.

Тут мой "очень умный" брат сказал, что Квака сначала была консольной гулькой. Я ему сказал, что он... э-э-э... плохо разбирается в игровой индустрии. Я прав?
Ты прав. Сначала квака была исключительно писишной, лишь потом ее портировали на консоли.

Какая консольная команда выключает свет от фонарей?
Нет такой команды.

Какая команда вызывает снова и снова выезд заставки из server_motd?
И такой нет. Можно, в принципе, забиндить на какую-нибудь клавишу и постоянно выдвигать server_motd. Но зачем это надо?

Какие минимальные требования компа, чтобы не включать pmove_fixed?
Чего-то вроде P3-800, 128 RAM, GF2MX должно хватить.

Как сделать скрипт изменения цвета радуги Rail'a после каждого выстрела?
Кхм... никак.

Как сделать в Q3 черную рельсу? DD7 (ex-Sauron).
Под OSP никак.

Ходят слухи, что в клубе "Стелс" команду c58 распустили. Правда ли это? PussyCat.
Нет, никто никого не распускал. Ребята просто ушли в клуб VooDoo 4. Сейчас там и тренируются.

Я знаю, как получить invisibility и East (give invisibility и т.д.). А что нужно прописать на Quad и на пополнение здоровья?
Give quad damage и give Regeneration соответственно.

У меня на CD только русская версия. Могу ли я перекачать с И-нета английскую? Если да, то откуда?
Сомневаюсь.

Существуют ли проги для моделирования карт в QIII: Arena? Если да, то откуда их можно скачать?
Существуют! Я рекомендую эту: www.qeradiant.com. Еще можно зайти на http://q3a.boom.ru/utilites.html.

Как сделать, чтобы при нажатии F9 звук увеличивался, а при нажатии F8 — уменьшался?
У меня так:

```
bind "[" "vstr v3"
bind "]" "vstr v5"
seta v10 "seta s_volume 1;bind "[" vstr v9;bind "]" vstr v0;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2---------^1|^1]^21;echo;echo"
seta v9 "seta s_volume 0.9;bind "[" vstr v8;bind "]" vstr v10;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2--------^1|^2-^1]^20.9;echo;echo"
seta v8 "seta s_volume 0.8;bind "[" vstr v7;bind "]" vstr v9;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2-------^1|^2--^1]^20.8;echo;echo"
seta v7 "seta s_volume 0.7;bind "[" vstr v6;bind "]" vstr v8;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2------^1|^2---^1]^20.7;echo;echo"
seta v6 "seta s_volume 0.6;bind "[" vstr v5;bind "]" vstr v7;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2-----^1|^2----^1]^20.6;echo;echo"
seta v5 "seta s_volume 0.5;bind "[" vstr v4;bind "]" vstr v6;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2----^1|^2-----^1]^20.5;echo;echo"
seta v4 "seta s_volume 0.4;bind "[" vstr v3;bind "]" vstr v5;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2---^1|^2------^1]^20.4;echo;echo"
seta v3 "seta s_volume 0.3;bind "[" vstr v2;bind "]" vstr v4;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2--^1|^2-------^1]^20.3;echo;echo"
seta v2 "seta s_volume 0.2;bind "[" vstr v1;bind "]" vstr v3;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2-^1|^2--------^1]^20.2;echo;echo"
seta v1 "seta s_volume 0.1;bind "[" vstr v0;bind "]" vstr v2;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^1|^2---------^1]^20.1;echo;echo"
seta v0 "seta s_volume 0.0;bind "[" vstr v1;bind "]" vstr v1;play sound/misc/menu2
;echo ^2Sound ^1[^2---^1MUTE^2---^1]^20;echo;echo"
```

Просто поставь F8 и F9 вместо "[" и "]" соответственно. Скобки, написанные без кавычек, не трогай. Сделаешь — узнаешь зачем.

Я хочу сделать, чтобы след от рельсы оставался синим и тонким, а после рокета не оставалось вообще.
Цвет рельсы можно настроить через меню (setup->player).
Тонким, говоришь? Сделай так:

```
r_railWidth "12"
r_railCoreWidth "2"
r_railSegmentLength "50"
```

Если не устраивает, просто подбери нужные тебе значения.
Чтобы после рокета не оставалось ничего. Хм... Ты, наверное, хочешь отключить дым от ракет? Тогда r_noprojectivetrail "1".

Как в Квеке3 забиндить рокет-джамп, тот вариант, что вы давали, не работает.
Вот так сделано у меня и все прекрасно работает:

```
set www "wait;wait;wait;wait"
set rjump_1 "set freelook 0;set cl_pitchspeed 9999;+lookdown;vstr www;+attack;+moveup"
set rjump_2 "set cl_pitchspeed 140;-lookdown;set freelook 1;-attack;-moveup"
set rjump "vstr rjump_1;vstr www;vstr rjump_2;vstr www;centerview"
bind space "vstr rjump"
```

Надеюсь, все понятно.

Как убрать дым от ракет?
r_noprojectivetrail "1"

Как сделать молнию Шафта не 10 см в радиусе, а узеньким лучом? Sloot and Dantist
Попробуй cg_nomip 1. Выглядеть она будет меньше.

Вы писали, что pmove_fixed — это команда для слабых машин и на чемпах она не требуется. Если комп обычный (клубный) и 832MHz'овый, то для такого компа требуется включать pmove?
Если ты ставишь com_maxfps 120 и этот показатель никогда не падает, то команда pmove_fixed 1 не нужна.

Для чего создается log-файл? У меня создается с названием zen.log. Если его удалить, то он создается заново:-/.
В нем сохраняется информация о всех твоих играх.

Не могу выключить имя моего противника, в правом верхнем углу висит. Команда cd_drawicons удаляет все иконки (включая и морду с правого верхнего угла), а имя (ник) все равно появляется.
cg_drawAttacker "0" — так по-моему.

На чемпах можно использовать команду cd_ammoCheck1? С ней в напряженный момент пушку без патронов не достанешь, что есть хорошо! КиСА.
Вроде бы да.

Как поменять размер знаков, показывающих количество патронов, жизней, брони?
Самый простой вариант — через OSP меню. Забинди его на какую-нибудь клавишу (пример: bind enter "menu") и смотри.

Можно ли сделать так, чтобы у тебя во время игры было показано, какие стволы у тебя есть и на сколько они заряжены.
Да! Опять же через OSP Menu.

Меняется ли от версии Кваки g_Quadefactor? Сергей aka Steel.
По идее не должен.

Я люблю QIII и играю в него уже давно. Я с друзьями недавно создал свою команду "St (Striv_teims), состоящую из 4-х человек. Мы ходим в клуб и как минимум раз в неделю там тренируемся. Но это так, забава. Хочется чего-то большего! Призовых игр! Как вступить в какую-нибудь нормальную белорусскую команду по QIII? И, пожалуйста, подскажите правила и консольные команды, разрешенные на чемпах.
А зачем вам вступать в какую-то команду? Играйте, тренируйтесь, ходите на чемпионаты. Если вами кто-то заинтересуется, то позовут. Обо всех чемпионатах можно узнать на сайте MouseSport (http://mousesport.aichyna.com).

Подскажите консольную команду в QIII, чтобы когда играешь по командам, своих убивать было запрещено. Разрешена ли она на чемпах?
Команда cg_friendlyfire "1" на чемпионатах не разрешена.

На каких картах, кроме Q3DM7, PRO-Q3DM6, CPM4, OSPDM5, OSPDM6, проводится чемп по QIII?
На других картах не играют.

Ограничен ли возраст участников чемпионатов по QIII? Grunt*St
На соревнованиях вроде QuakeCon или WCG — 17 лет. На наших ближайших чемпионатах ограничения не будет.

HALF-LIFE

Можно ли каким-нибудь образом поставить в Халфу ботов, и если можно, то как? Костя.
Самый простой вариант — достать диск с CS (на котором есть боты) и поставить ботов, поддерживающих простой Half-Life — например, agrobot (старенькие) или androidebot, и играться. Более сложный — найти на сайтах HL-овской тематики ботов специально для Half-Life.

Какие консольные команды существуют в игре Half-Life: Blue Shift?
А консольные команды нисколько не изменились со времен первой халфы, так что попробуй поискать команды в старых номерах "ВР" или в Интернете. Опубликовать не можем — слишком много места займет...

Проводятся ли какие-нибудь чемпионаты по Half-Life в Беларуси и в других странах?
По CS — сколько хочешь, а вот по обычной Half-Life — не припоминаю. Насчет других стран не в курсе.

В клубе Half-Life по сетке идет отлично, но OpFor по сети идти не хочет (выбивает Disconekted server). Почему? *[x]*x.
Выбивает где — в том же клубе? Вполне может быть, коль действие происходит в клубе, что на разных машинах стоят разные версии OpFor. Если выбивает 100% при одинаковых версиях, то советую покопаться в настройках сервера; если не поможет, пробуй создать dedicated (выделенный) сервер на одной из машин.

MAFIA

Застрял в 6-й главе, 3-й части (там надо участвовать в гонке на болиде). По-моему, там есть какая-то фишка, а какая — не знаю. Помогите. Артем
Фишка в том, что надо точно рассчитывать угол входа в поворот (если поедешь по гравию, то скорость резко снизится — раз, и может сильно занести или развернуть — два). И надо ВСЕГДА притормаживать перед поворотами. Если соблюдать эти правила, то раза с пятого-шестого (хе-хе) вполне можно проехать.

Планируют ли чехи продолжение игры Mafia? Belousov Anton
Вот что мне удалось найти в Интернете на одном из форумов: "Mafia 2 уже в планах. Отвечая на вопросы чешского сайта Tiscali, один из представителей Illusion Softworks отметил большую вероятность создания продолжения популярного трехмерного приключения с элементами экшена, Mafia. Как следует из коротенькой беседы, Mafia 2 уже приобрела определенную форму на бумаге и в умах разработчиков. Теперь дело за Take 2 Interactive."

Застрял на миссии 18 "Просто отдых" на игре 3 (т.е. 18-03) Нодехан в порту. Догнал и украл грузовик. У водителя взял документы. Отогнал грузовик назад, в порт. Но меня в порт не пускают. Что делать дальше? Алексей
План состоит в следующем: чтобы в порту никто ничего не заметил, туда нужно приехать на одном из грузовиков, водитель которого имеет пропуск. Обезвредив шофера (убив или наваляв по шее), можно беспрепятственно проникнуть на закрытую территорию и выкрасть груз. Поэтому сначала надо завладеть грузовиком (разгруженным), и уже потом ехать в порт.

Morrowind

Можно ли в Морровинде создавать свои банды. Если да, то как?
Никак нельзя. Можно лишь стать главой одной из имеющихся гильдий (тогда тебя будут очень уважать). В двух и более гильдиях стать главным очень сложно, в двух и более домах — невозможно. Если ты имеешь в виду, можно ли таскать с собой несколько друзей, то тоже нельзя. Правда, в дополнении (Трибунал) можно нанять наемника (одного!). Еще можно водить с собой некоторых наиглупых личностей, считающих, что вы им поможете в каком-либо квесте.

Недавно купил TES3: Morowind. При установке она требует True Color (32 bit). Я покопался в настройках и такого там не обнаружил, кроме True Color (24 bit). Как мне быть? Антон.
Если твоя видеокарта не поддерживает 32 бита цвета, то либо у тебя старая карточка, на которой Морровинд и так работать не будет (минимум — TNT2), либо старые драйверы (обнови их с сайта производителя). В любом случае, с Морровиндом тебе помучиться придется...

В Мораг Тонг надо отравить Балина Омавеля, а где его найти, не говорят. Где он?
Он сидит в городе Балмора — первый дом с юго-востока от реки. Запрыгни на крышу с соседнего дома, взламывай люк и глянь в котел. Отравив его, вылезай тем же путем и возвращайся в Вивек.

Будет ли продолжение Morrowind? DooMer
Будет! Некоторое время назад вышел адд-он Tribunal, на подходе Blood Moon (можно будет стать оборотнем). Elder Srolls IV также наверняка выйдут, но не скоро.

В Вивеке, в Ордене Дозора, дают задание: найти убийцу 5-ти чужеземцев и 2-ух Ординаторов — женщину с кинжалом. Говорят, что видели ее в подземельях, но под каким Округом, не говорят. Помогите найти.
Насколько я помню, в иностранном квартале ополоумевшая эльфийка либо ретируется, либо храбро погибает от твоей руки. Если повезет.

В игре U.S. Most wanted в самом начале застрял. Подхожу к двери. Появляется надпись"Нажмите "использовать" (SPACE по умолчанию)". Нажимаю. Результат нулевой. Что делать? S.T.A.L.K.E.R.
О! Есть игроки и у номенанта на звание "Худший шутер года"!
Зайди в настройки игры, в управление. Поищи там "использовать" (игры у русификатарав часто лгут и не краснеют) и назначь на удобную клавишу (обычно в шутерах — E). Если не будет помогать — это какой-то злобный баг, вылечить который не представляется возможным.

Как можно в Morrowind запихивать души в камни? Какое для этого необходимо заклинание? (версия от Акеллы) DooMer
Необходимо заклинание Soultrap (Ловушка духа, Поймать душу — нечто вроде этого в русских версиях). Колдуешь его на врага и убиваешь, пока оно действует. Если у тебя есть камень подходящего качества, душа поместится в него.

Можно ли в Morrowind приручать животных и как? DooMer
Есть довольно много дополнений (вроде Pack Guar, как-то описываемого мною), которые позволяют использовать дешевую рабочую силу животных. В оригинале же, за исключением пары квестов, этого сделать нельзя.

Классиус Курио не хочет со мной разговаривать, говорит: "Ну же, коротышка, хватит смущаться. Просто окажи небольшую услугу дядюшке Крассиусу." Потом сразу прощается. Поднял его уважение до 100 с помощью магии — не помогло. Что делать? Crash
Обычный глюк русской версии.

Можно ли с помощью Алхимии получить зелья, которые увеличивают какой-либо атрибут навсегда, если это возможно. У меня интеллект > 60, алхимия > 50, а зелья действуют максимум 95 сек. Crash
Навсегда, естественно, нельзя. Правда, можно сморганить зелье восстанавления после отнятия характеристики.

Какие шмотки имеют наибольший потенциал чарования? Я встречал кольца и амулеты со 120 единицами, а даэдрический одноручный топор имеет всего 15, но этого мало. Crash
Лучше всего зачаровывать броню. Адамантовую, даэдрическую и эбонитовую.

Можно ли сделать шмотку с постоянным эффектом восстановления здоровья, например 1 ед. здоровья в 1 сек, если да, то как? Crash
Можно! Бери душу покруче (Golden Saint или Sleeper подойдут) и зачаровывай с постоянным эффектом лечение +1. Лучше это колдуй на кольца.

Есть ли в эбонитовом комплекте "шапка" или шлем? Crash
Насколько мне известно, нет.

Готика (Gothic)

У меня проблема с кодами. Я открывал файл gothic.ini и нашел, как и написано в ВР №6, строку: bloodDetail=2. Я менял 2 на 3, но ничего существенного в игре не произошло. В ВР №6 написано, что надо изменить еще и test mode, но строки с таким названием я не нашел. Помогите, пожалуйста! PHOENIX.
Хм, я почему-то нашел. Попробуй еще раз и посмотри повнимательней. В официальной локализации от 1С все работает.

Миллионер поневоле

Оригинальное название: *Mr. Deeds*
Время: *96 мин.*
Режиссер: *Стивен Брилл*
В ролях: *Эдам Сэндлер, Вайнона Райдер, Джон Туртурро, Стив Бушеми,*
Перевод — актерский, полный дубляж.
Разрешение видеосжатия 512x384. Копия — DVD. Качество картинки — хорошее.

Среди огромного количества вышедших в последнее время откровенно туповатых американских кинокомедий приятным исключением является данный фильм. Тем более, если вы смотрели такие кинохиты, как "Большой папа" или "Счастливчик Гилмор", и они вам пришлись по вкусу, думаю, "Миллионер поневоле" вам тоже понравится, ведь главную роль здесь играет все тот же молодой и очень обаятельный актер Эдам Сэндлер.

По сюжету, один медиамагнат, владелец огромного количества радиостанций, телеканалов и т.д., кроме кучи денег, имел еще и привычку карабкаться по скалам, получая от этого несказанное удовольствие. Однако случилось страшное. Добравшись до очередной вершины, брошенный повернувшими назад спутниками, он попросту замерз насмерть прямо на самом пике горы. Самое интересное, что магнат не оставил никакого завещания, точно так же, как и прямых родственников. Однако после долгих поисков в захолустном городке обнаруживается некая "седьмая вода на киселе", но все-таки какой-никакой, а наследник по фамилии Дидс (Deeds). В своей мирской жизни он владеет рестораном-пиццерией и любит писать стишки для поздравительных открыток, правда, пока что ни одно из его произведений не было издано. Парень в сопровождении представителей компании его умершего родственника отправляется в Нью-Йорк... В "большом яблоке" Дидс даже сразу не понимает всех объемов свалившегося на него богатства и даже не знает, что делать со всей этой кучей денег. А тут еще умудряется влюбиться в журналистку (Вайнона Райдер), охотящуюся за сенсацией и следующей за Дидсом просто по пятам...

Весь сюжет закручен настолько, что не позволяет вам расслабиться ни на секунду. Что еще выкинет этот милый и непосредственный парень?

Короче говоря, "Миллионер поневоле" — приятный семейный фильм с невероятно оптимистическим сюжетом.

Кстати, данный фильм является адаптацией фильма "Mr. Deeds Goes to Town", вышедшего аж в далеком 1936 году.





Перевозчик

Оригинальное название: *The Transporter*
Время: *92 мин.*
Режиссер: *Кори Юен*
Сценарий: *Люк Бессон*
В ролях: *Джейсон Стэтхэм, Шу Ки, Мэтт Шульц.*
Перевод — закадровый, одноголосовой. Качество перевода — хорошее.
Разрешение видеосжатия 640x272. Копия — DVD. Качество картинки — отличное.

Я не случайно указал в информации о фильме имя автора сценария. Дело в том, что легендарный Люк Бессон, способный самолично снимать как наикрутейший фантастический боевик, так и комедийные приключения таксиста-экстремала. Почему он не взялся за режиссуру "Перевозчика"? Сказать сложно. Может быть, хотел помочь ученику, научив его снимать качественное кино? Тем более, что бессоновский стиль просматривается на протяжении всей картины.

Сама по себе история, изложенная в фильме, на редкость оригинальная и крайне захватывающа. С самого начала даже не совсем понимаешь, кто тут "плохой", кто "хороший". Все спокойно и чинно, человек в деловом костюме садится за руль своего автомобиля и едет на работу. Только через несколько минут начинаешь понимать, что у него за работа — он водитель супер-экстра класса, работающий по найму. Ему все равно, кто его нанимает, главное, чтоб никто не нарушал правила, которые он сам назначил. При договоре обязательно необходимо указать вес, размер груза и пункт назначения. Имена не нужны. Главное не нарушать правила. Одному клиенту, который своевольно изменил вес груза, пришлось пристрелить своего напарника, чтоб выдержать условия договора... Сурово? Еще бы. Однако перевозчик сам в итоге нарушает одно из своих правил: "НИКОГДА не проверять груз". Так он и знакомится с азиатской девушкой, дочерью мафиозного босса.

Оригинальной деталью фильма является кристально честный полицейский, который в первую очередь стремится докопаться до правды, а не просто закрыть дело, посадив невиновного человека за решетку.

"Перевозчик" от начала и до конца смотрится на одном дыхании. Чего только стоит полет с моста на автоперевозчик, когда машина вписывается аккурат на прицеп между автомобилями! Таких трюков даже в "Форсаже" не было. А высочайшее качество рукопашного боя? Все удары выглядят на редкость реально, прямо как в первой части "Mortal Kombat" или в "Бойцовском клубе". При этом кровавым "Перевозчика" никак не назовешь. Мастерство истинного бойца заключается лишь в том, чтобы обезопасить противника, а не убить его.

Вообще, Стэтхем в фильме не просто главный герой. Все происходящее закручено вокруг него. То он виртуозно гоняет на BMW, то с легкостью угоняет частный самолет, занимается глубинным плаванием, уворачивается от автоматных пуль и даже от снарядов, выпущенных из базуки. Немножко нереально, но очень эффектно. Эдакий Джеймс Бонд без особых манер.

Кстати, "Перевозчик" — первый фильм, в котором Джейсон Стэтхем выступает в качестве ведущей звезды. Ранее мы могли его увидеть в роли второго плана в фильме "Карты, деньги, два ствола". Имя Джейсона далеко не так раскручено в Штатах, как это надо для лидера проекта, но компания Fox рискнула и, судя по всему, не проиграла.

В общем, если вы любитель машин, боевых искусств, взрывов и эффектных трюков — "Перевозчик" наверняка придется вам по душе.

SilentMan, SilentMan@tut.by

Фильмы для обзора предоставлены интернет-магазином www.HIT.shop.by

Поймай меня, если сможешь

Оригинальное название: *Catch me if you can*
Время: *140 мин.*
Режиссер: *Стивен Спилберг*
В ролях: *Леонардо ДиКаприо, Том Хэнкс, Кристофер Уокен, Мартин Шин.*
Перевод — закадровый, актерский, многоголосовой. Качество перевода — хорошее.
Разрешение видеосжатия 512x288. Копия — DVD. Качество картинки — отличное.

В первую очередь обратите внимание на имя режиссера. Да, легендарный Спилберг не только фантастику снимать умеет (про "Спасти рядового Райана" я помню:). А потом посмотрите на имена актеров...

По правде говоря, лично для меня стало огромным сюрпризом, что среди таких знаменитых имен затесался мною до недавних пор не слишком уважаемый смазливенький мальчик из "Титаника" и "Ромео и Джульетты". Однако, посмотрев данный фильм, я был здорово удивлен. Леонардо не просто хорошо сыграл, на этот раз он не стал перетягивать "одеяло" на себя и стал частью замечательного трио актеров (Л.ДиКаприо, Т.Хэнкс, К.Уокен), где каждый дополняет друг друга во всей этой истории. На этот раз Лео выглядит не так уж и смазливо и, несмотря на возраст (через годик уже тридцать "стукнет"), ему все еще удается блестяще притворяться как обаятельным школьником, так и взрослым безобразным дядькой.

Данный фильм основан на совершенно реальной истории молодого мошенника Фрэнка Эбегнейла младшего, которого вынудили вступить на преступный путь семейные обстоятельства. Папаша "попал" на деньги и ушел из дому, мать водит домой незнакомых мужиков. В итоге родители решают развестись и предлагают сыну выбрать, с кем он останется. Фрэнк решает не выбирать и убегает из дому.

Не достигнув и 18-ти лет, он успевает побывать в "шкуре" пилота, врача, помощника прокурора, при этом постоянно подделывая чеки и обналичивая их в различных банках.

Через два года его поймают во Франции, и к этому времени он успеет обналичить чеков на сумму более шести миллионов долларов.

В погоню за мошенником бросается агент ФБР, которого блестяще сыграл Том Хэнкс. И, в принципе, весь фильм построен на противостоянии преступника и агента.

У истинного киномэтра в лице Стивена Спилберга безо всяких компьютерных ухищрений, обилия стрельбы, моря крови и страстных любовных сцен получилось очень внятное и подробное повествование о гениальном в своем роде мошеннике (но не мерзавце), парне с золотыми руками, светлой головой и, в общем-то, чистым сердцем...

Забавно, что настоящий Фрэнк Эбегнейл, жизнь которого легла в основу этого фильма, сказал буквально следующее: "Меня может играть кто угодно, кроме Леонардо ДиКаприо". И Спилбергу, надо сказать, пришлось сильно постараться, чтобы Лео попал на эту роль. Специально для Фрэнка Лео попытался обналичить "настоящий фальшивый" чек в банке и... ему это удалось. Несколько банковских служащих были уволены, а ДиКаприо получил свою роль.

Ну, а если вернуться к фильму, то он не плох, далеко не плох! Спилберг, как всегда, на высоте, да и Лео неплохо справляется со своей первой серьезной ролью. Советую вам в этом убедиться.



Очень страшное кино II

Название в оригинале: *Scary Movie 2.*
Жанр: *пародия на более чем 15 фильмов.*
Объем: *1 диск.*
Продолжительность: *1 час 23 минуты.*
Режиссер: *Кинен Айвори Уайанс.*
В ролях: *Шон Уайанс, Марлон Уайанс, Анна Фэрис, Вероника Картрайт.*

В нашей жизни довольно часто встречаются люди, которых называют либо идиотами, либо приколистами (в зависимости от точки зрения окружающих). Кто-то из них "ездит" по литературным произведениям Маяковского, кто-то "ездит" по нервам родителей, а К. А. Уайанс "ездит" по знаменитым голливудским фильмам. Тут вам пародия и на "Шестое чувство", и на "Кэрри", и даже на "Ганнибала".

Надо отметить, что фильмец получился еще тот... Дело в том, что сценарий фильма выставляет на всеобщее обозрение те моменты жизни общества, которые обычно принято скрывать, так что слабонервным фильм не то что не рекомендуется, а противопоказан. Сюжета здесь нет, да не было его и в первой части, ибо вся съемочная группа с диким гиканьем играет в Чапая. Чего стоит одна пародия на Матрицу, где девушка дерется с... котом. Котик еще тот. Синди ему: "Котик, кыс-кыс", в ответ на что котик шипит, вытягивает лапу и отгибает средний палец, хе-хе-хе. Был там еще попугай говорящий, забияка и матершинник, но мы о нем не будем, ибо из всего того, что он говорит по фильму цензурного, я могу привести только предлоги и междометия. Ну, а такие моменты, когда гигантский коноплиный куст-мутант раскуривает наркомана Мелкого, предварительно завернув того в простыню, заставляют заливаться просто диким хохотом, ибо, признаться, фильм получился стебный по самое не могу.



AlienRaven, alienraven@mail.ru

Фильм для обзора предоставлен магазином "Динамик"

"Главное, чему нас учит чтение книг, — что лишь очень немногие книги заслуживают прочтения" (С) Г.Л. Менкен

Приветствую всю читающую и не читающую братию на очередном импровизированном "заседании" нашего книжного клуба! Кстати, "клуб" — это прежде всего интерактивность. А значит вам, друзья, можно и нужно делиться с другими читателями своими мнениями о прочитанных книгах, мини-рецензиями и советами. Наши адреса, надеюсь, не забыли? Вот и прекрасно. А сегодня в "РЧ" долгожданный рассказ о Нике Перумове, перемалывание косточек книге номера (а это "Алхимик" П. Коэльо), ссылки на хорошие произведения в электронном виде и многое другое.... Уверен, будет интересно.

Читатели выбирают

На форумах "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr) читатели активно обсуждают вопрос, какую книгу назвать лучшей. Несмотря на то, что вопрос считаю некорректным (есть книги, авторы и жанры, которые просто-напросто нельзя сравнивать), изучить мнение читателей-завсегдатаев форумов было интересно.

Итак, лучшими книгами вышеозначенные товарищи считают: "Реликт" В. Головачева, "Остров Доктора Моро", "Войну миров" и "Человека невидимку" Г. Уэллса (читает-таки народ классику!), "Мастера и Маргариту" М. Булгакова (куда без нее), "Трех мушкетеров" А. Дюма с сиквелами, "Английского пациента", "Звездных рейнджеров" Р. Хайнлайна, "Властелина Колец" Дж. Р. Р. Толкина (было бы странно, если бы дедушку Толкина не вспомнили), "Хроники Арции" Веры Камши (удивлен), "Ближайшего родственника" Расселa, "Unreal Story" Max_849 (улыбнемся), трилогию "Чужой. Чужая. Чужие" А. Д. Фостера, "Знак бяды" Быкова (похвально), "всего Ремарка", "Лабиринт отражений" С. Лукьяненко (понятое дело — компьютеры, романтика, Глубина...), "Час дракона" Р. Говарда, "Мифы" Р. Асприна и трилогию "Меч без имени" А. Белянина.

Разношерстная получилась подборочка, правда? Где-то с половиной вышеуказанных произведений настоятельно рекомендую ознакомиться (если "еще не"). Кстати, полный текст обсуждения можно найти тут: http://www.nestor.minsk.by/vr/0_pisma/3040401.html.

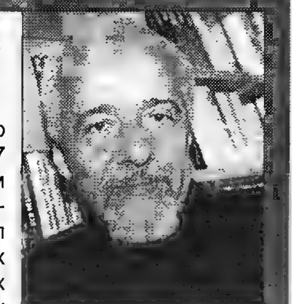
Порвем грелку?

В русскоязычном секторе читающего (и пишущего) Интернета уже в пятый раз проходит конкурс "Рваная грелка". Суть проста — на заданную арбитром тему (в его роли выступает кто-то из именитых фантастов; на пятой "грелке" — Логинов, четвертой верховодил Перумов и т.д.) за определенный небольшой отрезок времени нужно написать рассказ, а затем оценить рассказы других участников. Весь смак в том, что и голосование, и обсуждение проходит анонимно. До окончания голосования раскрывать свое настоящее имя нельзя, что позволяет чувствовать себя более раскованно в оценке чужих произведений на форумах;). Одно дело назвать рассказ какого-то Bubble123 "ерундой и безвкусицей", и совсем другое — проделать то же самое с рассказом, скажем, Дивова;). На двух из четырех прошедших конкурсов победили рассказы Л. Каганова (совершенно заслуженно, между прочим), а вот на пятом работы Lleo мне однозначно не понравились (если "В соплях" еще хоть чего-то стоит, то "Тихую сказку" я вовсе не понимаю). Зато работа победителя — "Лиля" Натальи Егоровой — потрясающа, заслуженное первое место. Читать — обязательно. Довольно средний рассказ получился у Сергея Лукьяненко, да и занявший второе место "Всё золотистое" Джаббы показался значительно слабее "Лили"...

Полный список результатов и конкурсные работы ищите на официальном сайте конкурса http://www.svenlib.sandy.ru/48-5/index.htm. Кстати, там же можно найти ссылки на результаты прошлых конкурсов — очень рекомендую. Интересных работ немало, причем они не обязательно занимали первые позиции.

Книга: Пауло Коэльо

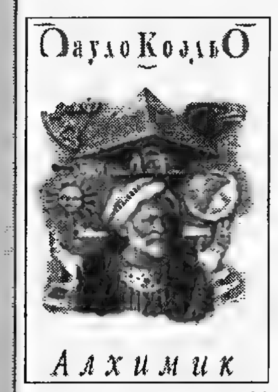
"Алхимик"



Небольшая справка: Пауло Коэльо родился в Рио-де-Жанейро в 1947 году. Прежде чем стать автором бестселлеров, работал драматургом, театральным режиссером, был хиппи и автором песен, написанных для самых знаменитых бразильских звезд поп-музыки — таких, как Элис Регина (Elis Regina) и Рауль Сейхас (Raul Seixas). Также работал журналистом и сценаристом на телевидении.

Книга: Первое издание в 2000 г., многочисленные переиздания. Изд. София, тв. обложка, 222 стр., 2000-03 гг.

Аннотация: Пауло Коэльо — в наше время самый популярный писатель в мире. "Алхимик" совсем не похож на "Чайку Джонатана" или "Иллюзии" Ричарда Баха", еще меньше похож он на "Маленького принца" Экзюпери, но почему-то трудно не вспомнить эти сказки-притчи, когда хочешь что-то сказать об "Алхимике". Эта притча именно для нашего времени, и не зря "Алхимик" — любимая книга сильных мира сего и простых людей в 117 странах мира.



Мои субъективные впечатления: "Алхимик" — весьма популярная книга. И даже не столько популярная, сколько раскрученная. На форумах в Интернете я видел столько положительных и очень эмоциональных отзывов, что после прочтения книги был немного удивлен — может быть, я читал какого-то другого "Алхимика"? Сколько ни искал, чего-то выдающегося и экстраординарного в этом творении не нашел. Хотя вру, нашел — цитата Уайльда в начале, на мой взгляд, стоит всей книги. Но это замечательные слова Уайльда, а не Коэльо... "Алхимик" же показался мне обычной милой сказкой с претензией на поучительность, а также восточными и эзотерическими "замочками". Ничего особенного. Да, сказка вполне позитивная и качественная. Да, впечатлительным натурам высокий слог и оторванность от суровых сегодняшних реалий может прийтись по душе. Но все же, повторюсь, ничего необычного и заслуживающего пристального внимания ("Эту книгу не прочитать — жизнь просто так прожить", "Просто блеск!!!"...) лично я в этой книге не нашел. Тем не менее, составить свое мнение о произведении стоит.

Резюме:

Язык: 4/5 (Добротный, но ничего "сверх-")

Легкость чтения: 4/5 (Читать легко, много позитива)

Глубина: 3/5 (Переложение "прописных истин" в доступной широким массам, попсовой форме. Возможно, как раз отсюда популярность)

Сюжет: 3/5 (Ничего особенного)

Итог: 3.5/5 (Раскручен "Алхимик", на мой взгляд, совершенно незаслуженно. Однако, если книга есть под рукой и не жалко часа-двух свободного времени, то ознакомиться можно)

3 творения: читаем с монитора

Классический пример зарубежной фантастики и два очень качественных российских фантастических романа — что их связывает? Пожалуй, лишь то, что именно эти произведения я посчитал нужным включить в майский выпуск нашей "подрубрики мини-рецензий". И ссылки на тексты есть — куда же без них? Читаем:

С. Лукьяненко "Осенние визиты" (http://rusf.ru/books/xussr_l/lukyas14.zip) — "Боевик? У Лукьяненко? Вы что-то путаете!", скажет человек, не очень хорошо знакомый с творчеством Мастера. И, тем не менее, роман "Осенние визиты" — действительно боевик. Не тупая поделка с кричащим названием в мягкой обложке, а качественная вещь — мистический, даже в чем-то философский боевик.

Действие происходит в наши дни — на Землю в очередной раз прибывают Визитеры. Без лишнего "шума и пыли". Внешне они выглядят как двойники самых обычных людей. Писатель (творчество), врач (гуманизм), военный (сила), школьник (развитие), философ (знание), депутат (власть)... За каждым из Визитеров — какая-то тенденция, какое-то единственное направление движения человечества. Совершенно разные люди, которых вместе сводит одна мелочь — из этой разношерстной компании в живых не должно остаться никого. Кроме, разумеется, одного — победителя. Его-то "вектор" и будет доминировать в развитии человечества. Что будет, если победит Сила? А Власть? Так ли все будет хорошо, если победит Гуманизм?.. Нет ответа...

Книга с особым, "осенним" настроением. В чем-то минорная, в чем-то безысходная, но безусловно "живая". Прочитать стоит при первой же возможности. И под настроение. Желательно — "осеннее".

Д. Уиндэм "День триффидов" (http://tc.lib.ru/cd/textsf&f/trans_wz/wyndhj04.zip) — кто мог подумать, что люди, видевшие феерический метеоритный дождь (практически все население Земли), ослепнут? Никто даже представить не мог, что простая повязка на глаза спасет не только зрение, но и жизнь. Вокруг — слепые. Но ведь останутся и зрячие... Как они поведут себя по отношению к тем, кого еще вчера считали близкими/родными/друзьями? Лиха беда начало: триффиды, плотоядные растения, приготовились вволю попировать — почти все люди теперь стали легкой добычей... Перенесет ли человечество "катаклизм"? Можно ли выжить в этом хаосе? А незрячим? В своем замечательном произведении Джон Уиндэм пытается найти ответ на эти вопросы. Строго рекомендовано.

С. Логинов "Многорукий Бог Далайна" (http://books.rusf.ru/unzip/xussr_l/logins01.htm) — первое объемное произведение известного фантаста. Хорошая вещь. Изящно, умно и очень интересно. Роман о жизни в мире, совершенно не похожем на наш... Можно сказать больше — но зачем? Ведь человек, не смутившийся от непонятных названий (мирам Логинова не хватает обычных слов ;) и не бросивший чтение на первых десятках страниц, и так получит огромное удовольствие от прекрасного произведения. А другие, пожалуй, обойдутся.

Персона:

Персона: Ник[олай] Перумов

Об авторе: "Ник" — сокращенно на английский манер от имени Николай. Фамилия Перумов идет от влиятельного армянского рода. Николай Перумов родился 21 ноября 1963 года. Свои первые литературные опусы он начал создавать еще в школьные годы. Окончил кафедру биофизики физико-механического факультета Ленинградского политехнического института. Занимался молекулярной биологией и десять лет отработал в Ленинградском НИИ особо чистых биопрепаратов, пока литература не стала его основной профессией. Можно сказать, что это произошло "почти случайно".

В начале восьмидесятых Николай, как и многие физики-лирики того времени, "жил Толкиеном". Тогда на русском вышел лишь "Хоббит" и первая часть "Властелина колец" — "Хранители". Через знакомых товароведов и работников издательств Ник доставал книги Толкиена на английском языке и самостоятельно их переводил. (Благодаря этому он освоил язык настолько, что даже стал подрабатывать переводчиком-синхронистом!) А потом понял, что не может остановиться и должен жить в этом фэнтезийном мире дальше. Вставил в машинку чистый лист и начал печатать свои представления о нем. Сам Перумов называет это "литературной игрой". Так появилась трилогия "Кольцо тьмы". Она была написана Ником для себя и друзей и должна была всю свою жизнь пролежать в ящике письменного стола. Но совершенно случайно этот текст попал в руки к хозяину компьютерной фирмы. Произошло это в 1991 году, когда компьютерная торговля только начиналась. А он в тот момент продавал компьютеры ставропольскому издательству "Кавказская библиотека" и предложил им эту рукопись. Они думали очень долго, почти два года, выпустили только первый том трилогии, и, в конце концов, права на книгу перешли в издательство "Северо-Запад". Роман вызвал самые противоречивые отзывы. Его читатели разделились на два лагеря: страстных поклонников и ярых противников, которые даже сейчас, через несколько лет после выхода романа, не могут простить Нику того, что он "посмел замахнуться на славу Толкиена". За 9 лет литературного творчества из-под пера Ника Перумова вышло 19 книг общим тиражом более миллиона экземпляров, что является рекордом для жанра фэнтези. Еще четыре книги Перумова вышли под псевдонимом, называть который автор категорически отказывается.

Сейчас Ник живет в Далласе, где пишет свои книги, а также работает в научном институте по своей основной специальности — биолога. Сейчас писатель работает над завершением дилогии "Череп в небесах", первым романом "Семь зверей Райлега" из новой серии ну и, разумеется, над окончанием цикла "Хранитель мечей" — вторым и третьим томами "Войны мага". (http://www.perumov.com/main/bio.shtml)

Личное отношение: Тезку уважаю, читать многие его произведения — люблю. Бесспорно, Ник Перумов сейчас самый заслуженный российский фантаст, работающий в жанре фэнтези. Язык очень хорош, сюжетная линия обычно захватывает с первых страниц и не отпускает до самой развязки, ну а миры его произведений, несомненно, оригинальны и продуманны — это действительно миры, а не картонные декорации для романов-однодневок.

Читать: Рекомендую начинать с большой и интересной серии "Летописи разлома" в порядке: "Алмазный меч, деревянный меч", "Рождение мага", "Странствия мага", "Дочь некроманта", "Одиночество мага" и "Война мага". Очень хороши вещи, написанные в соавторстве со Святославом Логиновым ("Черная кровь") и Сергеем Лукьяненко ("Не время для драконов"). Приятные впечатления оставила дилогия "Разрешенное волшебство"/"Враг неведом". В незаконченной серии "Империя превыше всего" пока лишь добротный, но не самый, на мой взгляд, удачный фантастический боевик "Череп на рукаве" — читаем его и ждем продолжения. Серия "Кольцо Тьмы" (новый взгляд на "Властелина колец") не очень понравилась, а с сериями "Я, Всеслав" ("Русский меч", "Выпарь железо из крови") и "Летописи Хьерварда" ("Гибель богов", "Земля без радости" и "Воин великой тьмы") знаком лишь поверхностно, поэтому о них промолчу. Хотя отзываются о них достаточно тепло — это что-нибудь да значит.

Рекомендует Читатель

Melkor_from_Belarus (melkor_2000@tyt.by):

Прочитав последний выпуск "ВР", а точнее рубрику "Радость Чтения", решил поделиться парой интересных книг:

1) А.Зорич "Сезон оружия" — русский киберпанк. Есть все: виртуальная реальность и киборги, натуралы (не признающие ВР) и люди, проводящие в ней все время, и многое, многое другое.

2) Д.Р.Р.Толкиен "Возвращение Беорхтнота". Фанаты Средиземья, прочтите эту книгу и узнайте, что Толкиен — это не только фэнтези, но и исторические пьесы и легенды (Беовульф), ведь Профессор был в первую очередь ученым-историком.

Calibre@tut (calibrelapa@tut.by):

Хотелось бы рассказать о недавно прочитанной мною книге под названием "Песня Сван". Начав читать, homo follautos понимает, что эта книга — прямо-таки его любимая игра. Так что заядлых ролевиков-фоллов эта книга, думаю, заинтересует. Да, тут многое похоже на Фол — и группировки (если в фоле "Братство Стали", то тут — "Американская Верность"), и всяческие приятные, на мой взгляд, вещицы. Сюжетец заинтересовывает с самого начала. Идет рассказ про нескольких персонажей — это и горстка выживших после 17 июня (мда-а-а, теперь я этой даты прям боюсь) из Нью-Йорка, и пара военных, и даже сельский "ресслер" с девочкой, которая в будущем решит судьбу Америки. Есть тут и примеси мистики, вроде многоликого человека — воплощения Зла, хе-хе. Американский президент пойдет на м-м-м... очень решительный и смелый шаг, про который вам лучше узнать самим. А еще замечу, что за Рашу можно гордиться — ведь это она сравняла Америку с землей;)). Книга написана Робертом Маккаммоном и стоит своего паравечерового (загнул;) прочтения.

До скорого!

Читайте [книги], пишите [письма], не унывайте [ни в коем случае] и живите [интересной жизнью]!!! Встретимся на страницах "ВР" в июне.

Читатель Nickky (me@nickky.com)

Новости киберспорта

Официальный патч UT2003 v.2225

Вышел официальный патч для UT2003, версия 2225. Новый патч включает в себя мутатор UTClassic, клиент мода BrightPlayerSkins, возможность установки оружия по центру, улучшенную поддержку новых модов, отмену проверки наличия CD в приводе и др.

Official UT2k3 Patch v.2225 [12.3 Мб] — http://www.unrealtournament2003.com/dl_patch_v2225.php.

Addon Brightskins v.1 — http://www.unrealtournament2003.com/dl_addon_bright_skins.php.

c58, WnR, forZe и другие: Counter-Strike по-московски

В Москве очередное оживление на CS-сцене. Стало известно о том, что c58 переходит под покровительство проекта TouchStars.ru. Скорее всего это связано с деньгами, которыми новый проект, в отличие от CyberFight, собирается делиться.

Кроме этого, развалилась сильнейшая московская команда WnR. Зато forZe возродилась практически в первоначальном виде: forZe lineup: Electric.eye, Xen1tron, h0s7, MaDDoG, Romashka

Будем ожидать возрождения культа форзов =)).

В результате всех этих трансферов без команды остались:

- Mikle
- Napoleon
- Talib
- Par7yzan
- San
- Patr1k
- Megion

А вот как прокомментировал эту ситуацию GaL, менеджер московской команды eMax:

— Перехода c58 никуда не было — их давно спонсировал этот проект. Просто до определенного момента не появляющийся на людях. Теперь появился:). Форзы... Хост и Ксеня от Антика ушли, что еще раз доказывает, что с этим человеком играть невозможно... Жаль Патрика и Megiона — они без Антика не могут, а он уже никому не нужен... Вот и все:). Форзы сейчас наберут темп и будут в ТОП-5 Москвы, но дальше их судьбу предсказать не могу.

FCS Spring Event

Стал известен объем призового фонда на FCS Spring Event в к.к. ТИТАН. Равен он $500, а распределение по местам следующее:

1 — $250
2 — $150
3 — $100

P.S. Напоминаю про лимит команд. Свободных мест почти не осталось!!!

Турнир по SC: 2x2 в Гомеле

20 апреля в Гомеле, в компьютерном клубе HazarD прошел турнир по StarCraft: BroodWar в номинации 2x2.

Результаты следующие:

1 место — Hz (Vedmak,Browser)
2 место — Hz (Cl1p, Vano)
3 место — PgR (Rain, Varlok)
4 место — Hz (Neo, Point)

Результаты CS 5x5 в интеркафе УЮТ (Гомель)

19 апреля завершился чемпионат CS 5x5 в Интернет-кафе УЮТ (Гомель). Участвовало рекордное для Гомеля количество команд — 38. Несмотря на Single Elemination, чемпионат затянулся на три дня.

Результаты:

1 место — СЕРВЕР (Ares, SyRaX, MOMOKJIb, ELfaR1oN, ATMA-xA)

2 место — KPD (Barkashovec, Shooter, ShadoW, UbiZa, BabZoN)

3 место — XXL (Daimon, Mao-Zer, HooD, Bao, Hannibal)

● Открылась личная страничка известного квакера taran2L_tR. Адрес странички — www.mousesport.net/taran. Всем настоятельно рекомендуется...

Diablo в клубе Goodwin

Продолжение следует

4-5 апреля в клубе Goodwin состоялся чемпионат по Diablo 1*1, открывающий серию мероприятий, планируемых федерацией Diablo, которая, к слову сказать, была представлена в дни проведения чемпионата. Главной задачей прошедшего чемпа являлось собрать всех поклонников игры вместе, вытащить их из разрозненных подземелий на дорогу, ведущую к профигеймингу. Можно сказать, что данная цель была успешно достигнута: было зарегистрировано более 50 участников, от мала до велика. Людей было так много, что многие зрители в итоге были лишены возможности даже зайти в клуб. Все говорили только о Diablo, все жили только ей.

Чемп продолжался два дня. Сложно передать накал эмоций, царивших там. Тяжелее всего пришлось лузерам, не считая админов, конечно: профи-игроки вставали с разочарованием, новички заканчивали игру со слезами, в которых можно было прочесть желание и уверенность с своей победе в будущем. Проигравшие в первом круге, зрители просили провести следующий чемпионат прямо на следующих выходных.

В первый же день прошла презентация федерации Diablo, право вхождения в состав которой с данного момента получили абсолютно все любители игры. Одним из первых результатов деятельности федерации стала договоренность с клубом на предоставление всем членам скидок вплоть до бесплатного игрового времени.

На второй день круг участников ограничился до 1/4 финала. И, странное дело, всем стало ясно, что первые три места не будут отовраны спецами из Goodwin'а. После дня напряженных баталий определились победители. Первое место заняла Amazonka под четким руководством игрока Hydra из клуба Goodwin. Как и прогнозировалось, большинство первых мест были отвоеваны именно этим героем. Хорошие призы от клуба и спонсора чемпионата послужили великолепной наградой умению и опыту победителей. А федерация начала свою работу по продвижению данной игры.

Итак, **24-25 мая в клубе Goodwin состоится командный чемпионат 3*3.** Нововведение, которое появилось на прошлом чемпионате, остается в силе. Турнир проводится по системе Double Elemination. Разрешено использование вещей только из версии 1.09. Оцененные вещи для героев выдаются при регистрации по выбору игрока из предложенного списка. Все герои будут иметь 99 уровень и не раскинутые статсы и скилы. Все вещи будут иметь сокеты, куда можно вставить джевелы или руны по выбору игрока. Количество взятых вещей, джевелов, рун и чармов (кроме +skill) ограничивается определенной суммой. Чтобы избежать единогласной победы амазонок, использование одинаковых классов в одной команде запрещено. Согласно пожеланиям членов федерации, некоторые вещи запрещаются к чемпионату в целях уравнения шансов каждого героя.

За подробными правилами предстоящего чемпионата, а также по вопросам, связанным с членством в федерации, обращаться к администраторам клуба Goodwin. www.goodwin.by.ru

QLAN Закончился

Вот и закончился QLAN. Всеми ожидаемый турнир прошел на славу, eSu.Cooller показал хорошую игру в суперфинале, iCE cLIMBERS показали отличный тимплей, выиграв 4 карты подряд из лузеров:

Quake3 — 1x1
1 место — eSu.Cooller — 1200$
2 место — All*Z4muZ — 720$
3 место — ic-FOX — 320$
4 место — All*Randlock
5/6 место — [QPO]proZac/[EYE]Fazz

Quake3 — TDM
1 место — iCE cLIMBERS — 3000$
2 место — EYEBallers — 1800$
3 место — Quad People Org. — 900$
4 место — aCtion Ligan
5/6 место — N4SA / TuLLs

Live-репортаж, демки, галереи и таблицы можно посмотреть на Киберспортивном портале MouseSport.net в разделе репортажей.



Tourney Master 2.0

Вышла новая версия программы для проведения чемпионатов: Tourney Master 2.0.

Tourney Master эффективно решает следующие задачи, возникающие при проведении чемпионатов:

— Создание и обновление турнирной сетки.
— Жеребьевка.
— Контроль свободных игровых площадок.
— Создание расписаний и прогнозирование времени, которое будет затрачено на чемпионат.
— Протоколирование результатов игр.
— Создание отчетов на основе чемпионата.
— Сортировка и разбиение матчей на группы.
— Создание HTML представления турнирной сетки.
— Изменение графической схемы турнирной сетки.

Список изменений версии 2.0:

1. Добавлена круговая система.
2. Добавлены новые виды жеребьевок.
3. Добавлена возможность указания количества игр в матчах для любой стадии чемпионата.
4. Добавлены время и дата начала для каждой игры.
5. Добавлена возможность создания расписания игр (это дает возможность прогнозировать количество времени, которое будет затрачено на чемпионат).
6. Добавлена возможность контроля свободных игровых площадок (компьютеров).
7. Добавлена возможность распределения игровых площадок при создании расписания.
8. Изменены условия попадания матчей в группу "Текущие".
9. Исправлены ошибки, приводящие к краху системы.
10. Добавлены отчеты по матчам в формате HTML.
11. Добавлены отчеты по игрокам в формате HTML.
12. Исправлены отчеты в формате PLR.
13. Добавлены новые скины.
14. Добавлена украинская локализация.
15. Справочная система стала более подробной.

Скачать новую версию можно с сайта http://www.metalexsoft.com/.

Подробности WCG в СНГ

Владельцу сайта allgames.com.ua, а также активному движителю киберспорта в Украине GreenJek`у удалось пообщаться с Милой Масиной (Координатор проекта WCG, Samsung Electronics CIS HQ) на предмет предстоящих отборочных WCG.

GreenJek: По каким играм будут проходить отборочные 2003 в странах СНГ?

Мила Масина: Россия: все игры, плюс мы планируем провести открытый турнир по квейку, т.е. в нем смогут принять участие все желающие из любого региона, вне зависимости о национальности. Победитель будет иметь право на заявленный призовой фонд, но, естественно, в силу того, что квейк не будет заявлен в Корее, эта номинация является исключительно локальной.

Остальные страны:

Казахстан: Counter Strike, War-Craft, StarCraft, Unreal Tournament 2003.

Страны Балтии: Counter Strike, Unreal Tournament 2003, WarCraft.

Украина: Counter Strike, Unreal Tournament 2003, WarCraft, StarCraft.

Беларуси, как и следовало ожидать, в списке нет и не предвидится, поэтому нам скорее всего придется ждать. Может, хоть в следующем году объем продаж Самсунга возрастет до нужной отметки у нас в республике.

Подготовил MSIKnesltR
Knes@mousesport.net



ClickArena CS и WC3

Завершился еще один турнир по Counter-Strike. Запомнился он тем, что, несмотря на европейскую дислокацию, участие в нем приняли 3D, победившие на прошлом CPL Dallas и провалившие этот турнир.

Многие команды меня очень удивили, хотя и не все в хорошем смысле. Вспомним хотя бы чемпионов CPL Cannes — SK...

Counter-Strike:
1 место — Team9.esu — 30000 евро
2 место — GoL! eoL — 10000 евро
3 место — SK.swe — 5000 евро
4 место — M
5/6 места — eu4ia/SoA

Результаты по WarCraft еще долго будут удивлять, так как пока нет стопроцентных фаворитов. Но уж точно можно отметить хорошее выступление корейца на чемпионате:

Warcraft 3:
1 место — eSu.Didi8 — 10 000 евро
2 место — eSu.Soul — 3 500 евро
3 место — SK.Insomnia — 1 000 евро
4 место — Samsung-Anyppi
5 / 6 место — eSu.Ranger / InToX

ОТ РЕДАКЦИИ

О бесплатном сыре, слонах и прочих плюшках

Данной статьей не желаю обидеть никого из тех, у кого нет компьютера либо возможности его приобрести. Поверьте, я сам прекрасно знаю, что такое жизнь без компьютера в наше время. Все имена в статье изменены. Любое совпадение с реальной жизнью следует считать случайностью.

Эх, сижу вот я сейчас и не знаю, смеяться мне или плакать. Давно на столе моем начала расти горка объявлений о приеме в подарок различного рода оргтехники. Сколько ни увещевали, сколько ни просили не присылать подобных объявлений — не помогло. На сей раз я решил самолично обратиться к общественным массам в лице читателей. Долго я думал, чего ж этакого написать и, в конце концов решил, что наилучшим вариантом будет просто разобрать несколько наиболее типичных писем.

Номер 1: "Приму в подарок компьютер любой конфигурации. Вася Пупкин." Отлично. Предположим, у меня есть ненужный мне компьютер. Ну, скажем, какой-нибудь 486 старичок. Хорошо. Он у меня в квартире занимает место, надо бы его куда-нибудь сбыть. Продавать муторно, да и кому сейчас это надо? Значит надо подарить. А теперь самое главное — неужели у такого человека не найдется, скажем, племянника, двоюродной сестры или, наконец, просто друга без компьютера, которым он предпочтет объявление в газете. Тем более, что при желании безвозмездно отдать комп человек вряд ли будет искать объявления по газетам — скорее уж позвонит тому же другу: "Серега, ты компутер хотел? Хоть какой? Да ради бога, приезжай, бери".

Номер 2: "Люди! Помогите заработать на комп. Петя Тапкин." Вот оно. Человек, который реально оценивает свои шансы, но в тоже время надеется, что ему позвонит какой-нибудь компьютерный филантроп. Не все так гладко. Вот я — простой обыватель. Каким образом я могу помочь заработать на комп? Мне бы кто помог, а? Хорошо, вот я — директор конторы, читающий ВР, хехе. Я читаю объяву и... не понимаю. А чем человек хочет зарабатывать? Что он умеет делать? Может, в нем талант программиста, дизайнера или еще чего? Непонятно. Значит, звонить не будем. С другой стороны, если человек хочет работать — он не сидит дома и не ждет, пока ему позвонят. Он трясет родителей и знакомых, чтобы те помогли устроиться хоть куда-то, бегает по городу в поисках работы. В конце концов, по большому счету, я сам так когда-то пришел в ту же редакцию ВР и попросил опробовать меня в качестве автора. Таким образом — кто ищет, тот найдет.

Номер 3: "Товарищи! Вышлите мне, пожалуйста, 100 руб. на компутер. И вы не в убытке, и мне радость. Коля Сумкин." Если честно, то я всей душой за, я бы тебе на комп и 500 рэ не пожалел, но! мне просто ЛЕНЬ идти на почту и писать там какие-то писульки. Да и времени свободного не так уж много. Посему людям, промышляющим такими делами, могу посоветовать то же, что предназначалось для второго типа писем. Работать, товарищи, надо. Вы ж только подумайте, даже если вы будете зарабатывать по долларов 30 в месяц и каждый раз откладывать их, то месяца через три-четыре у вас вполне может появиться какой-никакой, но компьютер. Удачи!!!

Номер 4: Вообще-то, на самом деле сей тип объявлений никоим образом не относится к плюшкам, но раз мы затронули тему объявлений — не осветить этот тип писем нельзя. "MegaDeath — ты ламо, приходи в клуб мы тебя порвем... $uperG@mer." Надо сказать, что хамство не поощряется ни в одной нормальной газете. Не буду его поощрять и я. Тем более, что половина этих объявлений подписана именами, отличающимися от тех, что указаны на конверте либо на самом купоне. Что-что, а подставу я просто терпеть не могу. Так что, товарищи, будем взаимовежливы.

Мораль сей басни такова:
Во-первых, первые три вариации вышеперечисленных объявлений публиковаться не будут. Причем на этот раз серьезно.

Во-вторых, объявления, содержащие в себе хамство и неуважение по отношению к другим людям, также в печать не попадут.

В-третьих, (это уже личное) пишите свои ники, пожалуйста, разборчивее, ок?

Воронецкий "AlienRaven" Михаил.
pisma@nestor.minsk.by

С текущего момента в Виртуальных Радостях будут появляться только те объявления, которые касаются игровых или околоигровых тем. Объявления о покупке-продаже разного рода железа (не относящегося к играм) будут переноситься в "Компьютерную газету" и, соответственно, из нее же в Виртуалку будут переноситься объявления на игровые темы.

ВНИМАНИЕ!

Просьба ко всем, кто пишет или собирается писать в редакцию Виртуальных радостей! Свои частные объявления, стихи и рисунки в "Арену", высказывания в "Нашу почту", вопросы по играм, ответы на вопросы Викторины оформляйте на раздельных друг от друга листах, так как каждое ваше послание отрабатывается разными людьми и очень проблематично бывает одно ваше письмо, в котором содержится информация для разных рубрик, нам между собой поделить:). Также не забывайте подписываться под каждым из них.

продаю

● Газеты "ВР" 1-12 за 2002 год. Только все вместе. — 6000. — 2221645.
● Диски для PC. Есть много игр, как старых, так и новых. Возможен обмен. — 2261339.
● Диски от журнала "Страна Игр" 14(95)'01, 16(97)'01, 10(115)'02, а также от журнала "Игромания". — 2214093.
● Диски: Commandos 2, Sudden Strike, Close Combat 4, StarCraft: Brood War, B-17, GTA, SpiderMan и др. Обмен. — 2000. — 2680358.
● Диски: Serious Sam, Max Payne, SWAT 3, Mummy, Вольи происки, Trainz, IGI, авиасимуляторы, Корсары и др. — 2323259.
● Диски: антология группы Rammstein (MPEG4, 5 дисков). — 2556687(после 14-00), Саша.
● Пейджер Supervisor, 4-строчный, последняя модель. Подсветка, органайзер, память 25000 символов и многое другое. Есть все документы. — п.2110000 аб.72939 (перезвоню в течение часа).
● Приставку Dendy за любую цену + бесплатно несколько картириджей. — 2260862, Анатолий.
● Приставку Sega MegaDrive 2, б\у, в хорошем состоянии + картридж. — 9у.е. — 2197830 (после 14-00), Сергей.
● Приставку SegaDC (128 бит), 2 дж., карта памяти, 16 дисков, отличное состояние. — 110 у.е. — 8(02235)29403 (Осиповичи).
● Приставку SegaDC, 15 CD, 1 к.п., 2 джойстика (1 нерабочий), клавиатура, мышь, коробка, интернет-кабель. — 150у.е. — 2693614.
● Приставку SegaDC, 15 CD, MP3, DivX Player, 1 карта памяти, бесплатно подключу к интернет, настрою e-mail, RCA-кабель для аудиосистемы — 119у.е. — 8(01561)29779 (Лида).
● Приставку SonyPS One 9002. Почти новая, в отличном состоянии. Полная комплектация, включая мышь и руль. — 2444551.
● Приставку SonyPS Two, 15 CD, 2 джойстика (аналог.), 2 карты памяти + 5 CD DVD. — 200у.е., SonyPS One, 30 CD, 2 джойстика, 3 карты памяти, 2 книги с паролями, б\у 3 месяца. — 60у.е. — — 8(02154)22340 (после 14-00).
● Руль Wing Formula GP, обратная связь, управление пеадлями газа и тормоза, 2 переключателя и 4 программируемые клавиши, новый. — 5099840.
● Электронную игру Game boy Color. Немного б\у. В отличном состоянии. — 2117122, Василий.

куплю

● Газету "ВР" (любые номера) или приму в дар. — 2336840 (кроме вторника и пятницы).
● Газету "ВР" за 2002 (любые номера), г. Орщанцы, откликнитесь! 26328(с 15-00 до 21-00), Игорь.
● Диски: Mafia, GTA3, MoH:AA, Max Payne, ИЛ-2, Medieval: Total War, M4: M, все NFS, WarCraft3, Sims: Unleashed и др. — 2000. — 2024716 (после 19-00), Саша.
● Плакаты WarCraft3, UT2K3 и т.п. — 2614037, Паша.

меняю

● Журнал "Game EXE" (без CD) + 3 журнала "Зарубежное военное обозрение" (№3'90, №2'91, №8'91) + пристакву "Сюбор" на диски с играми. 8(01643)21700.
● Журнал "Домашний компьютер" 11'02 на диск GTA3, либо UT2K3, либо Quake3. — 2054888, Павел.
● Светомузыку "Гамма" + 4 фонаря в идеальном состоянии на Pentium 133/32/4/850 Mb. — 2077359, Евгений.
● Три картириджа для Game Boy: Chase H.Q., Tetris, Street Fighter 2 на Pocemon'a синего цвета. — 2063385, Андрей.

разное

● Квакеры в Бобруйске !!! Давайте создадим Bobruisk Quake League с целью усиленных тренировок и составления конкуренции минским квакерам. — 437180, Tr. Parkan. , richy2002@yandex.ru
● Приму в дар "убитые" клавы, мыши, колонки, коврики, разбитые мониторы, з\ч к ним, неработающие CD и т.д. — 2077359, Евгений.
● Приму в дар любые номера "ВР", "КГ" 95-99, ломаные приставки, комплектующие, старые компьютеры, диски и т.д. — 2077356, Женя.
● Убедительная просьба к клубу "Центурион" в г. Минске: Пожалуйста, поставьте игру MechWarrior 4: Mercenaries. Спасибо. Flip.
● Хочу создать CS-клан. — 2850000 аб. 9982., max1mus@tut.by
● Хочу создать клан. Мне нужны все, кто хорошо играет в Quake III. Желательно, чтобы вы были из Гомеля и вам было до 16 лет. Nick клана предуман — нужны квакеры. Пишите на Ego1988@mail.ru

приветы

● Привет Ballack'y, Chernobilskomy Bublik'y и Myrk'e от Kish Lee и Gantela.
● Привет Crazy_dantist'y, Nemesis'y, Hunter'y, PYME, MakLaud'y и Lord'y Goge, а также Akyle и SID'y от Mr.Mad_Cat.XL.
● Привет KAMABYBR'e (г. Барановичи) от Dr. @lliG@tor'a.
● Привет Kiwi, AST'y, H@PkoTuK'y, U-22'y, DeathMan'y, caiman'y, BALU, Blade'y, Virus'y, Nuts'y, Shadow'y, Eagle'y, Alex'y, Slim'y от User'a.
● Привет Wizard'y, 3pac'y, Booger'y, SnoX'y от -=/Zorg/=-'a.
● Привет всем геймерам Витебска, в частности: EnzoFerrari, Antihrist'y и Phoenix'y от S2000.
● Привет всем геймерам Минска, в частности Pahan'y от Alex'a.
● Привет всем геймерам Слуцка, в частности: ~GOBLIN~'y, Tankist'y, Bomberman'y и Freddy от ~K@RIF@N~'a.
● Привет всем геймерам Слуцка, в частности: Cupper'y и братцу Beetle'y от /***TORN@DO***/.
● Привет всем мастерам и любителям "виртуального спорта", в частности следующим геймерам клуба "Арена": Pate'y, xXx'y, Alf Hunter'y, Sh@m@n'y, Strateg'y и Gobl1n'y от x3m'a.
● Привет геймерам г. Черикова и компьютерному залу. Хома, не теряй сноровк, Виталя, стреляй точнее со слона. Антоха.
● Привет геймерам СШ №117: Dimon'y, Streete'y, Жевлику и Игнату. Отдельный привет Archangel'y от Demon'a[c54].
● Привет клану "!W" в частности !W.Madjaxed'y, !W.Kise, !W.Mrs. Dianke, !W.Нежному, !W.Le$iky, Kapone, Modest'y от Mistick'a.
● Привет клану BsK, в частности Sm()k'y, Fant()m'y, FaRa()n'y, а также клубу "Шторм" от BsK*DieHard'a.
● Привет клубу "Арсенал" города Орши, а также Android'y, Killer'y, Стасу от [JP] aka /Dark-king/.
● Привет моему клану SAS-22 и геймерам Resident'y, Alex'y, Virus'y, ReneGADe (V.I.P.), Max'y (Fermer'y) от Zombie(S). Поздравляю команду клуба NEXT с первым местом.
● Привет Мстиславль! Огромный привет клану Antikiller, в частности Dron'y, $aiFer'y от DoC'a.
● Привет T4ner'y и @id'y от @silka.
● Привет Федориннику "Жирафу" от Legolas'a. Напоминаю отдать бабуле "Fallout" и "Мумию".

дуэли

● ~K@RIF@N~ вызывает на дуэль BEETLE'a и CYPPER'a в WarCraft3 (2x2, клуб "Мроя", Слуцк).
● Kish Lee и Gantela вызывают на дуэль по CS и StarCraft Beetl'a и Tornado в Stealth'e (г. Минск).
● Zilot (г. Гродно), как насчет дуэли в WarCraft? -=/Zorg/=-
● Кто хочет увидеть свою мертвую армию в WarCraft3 — звоните и вы ее увидите. — 54276(Лида), Demon и Dragon.

переписка

● Devil из Орши, напиши мне. Ул. Слободская, д.15, кв 209.
● LoOK (homc@narod.ru), напиши мне, пожалуйста! 223040 Минская обл., Минский р-н., п. Лесной, 24-67. Ar@his.
● Все, кто играет в CS, WarCraft, пишите. 231300 г.Лида, ул. Полевая, д.22, x3m'y.
● Все, кто играет в HoMM3, CS, Q3 — пишите мне. 220107 г. Минск, Партизанский п-т, 28/2-155, Stealth.
● Всем, кому нравится играть в Diablo 2: LOD, но кто играет не очень хорошо — пишите мне, помогу стать настоящим профессионалом и отвечу почти на любые вопросы. — Минская обл. г Заславль, в\ч 30151, Поседу Александру.
● Если кто хочет найти друга по переписке — пишите. — 213500 Могилевская обл., г. Кричев, ул. Береговая д.4, Blasphemer.
● Если хочешь поделиться мыслями о киберспорте, пиши сюда: max1mus@tut.by.
● Кланы по Diablo2, если у вас есть свободное место или вы просто хотите узнать обо мне — пишите, и в будущем вы можете заполучит непобедимого Варвара. — Минская обл. г Заславль, в\ч 30151, Поседу Александру.
● Крутые геймеры CS! Пишите мне, обменяемся куртыми фишками и кодами. 212029 г. Могилев, ул. Пушкина 71\107. Теплякову Диме.
● Создатели игр, есть масса идей! Пишите сюда: 220107 г. Минск, Партизанский п-т, 28/2-155, Stealth.
● Фанаты CS в Гомеле! Хочу присоединиться или создать свой клан. Есть неплохой опыт игры. — 8(0232)784859, D@NGEROUS.
● Фанаты Paradise Cracked, Gothic 1,2, NeverWinter Nigths и CS, а также сногсшибательной электронной музыки от Linkin Park до FatBoy Slim, обязательно пишите мне. — 246006 г. Гомель, ул. Мазурова 62\57.
● Хочу переписываться с настоящими фанами Quake и Unreal. — 211162 Витебская обл., Чашикский р-н, г. Новолукомль, Молодежный б-р, 1-14, Рыжикову Саше.
● Хочу переписываться с теми кто играет в Quake III, CS и т.д. Пишите мне на Ego1988@mail.ru.

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ____________________

проживающий по адресу ____________________

тел. (_______) ______________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись..................... Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

АНЕКДОТЫ

Русские хакеры взломали ракету "ТОМАГАВК", теперь она называется "БУМЕРАНГ".

***

Программер идет по улице и видит красивую девушку:
— Девушка, у вас есть е-майл?
— Нет... А что?
— Жаль... так бы познакомились.

***

Окончил программист институт и устроился на работу. Начальник спрашивает:
— Вы сильный программист?
— Ну как вам сказать...
— Ну сильный?
— Вообще да.
— Тогда займешься перетаскиванием компьютеров.

***

В компьютерном магазине:
— Нет — ну, какой красавец!
— А знаешь, сколько стоит?
— Молчи, дай полюбоваться...

***

— Дорогой, ты кого больше любишь? Меня или эту дурацкую штуку, за которой ты проводишь целый день, сволочь!
— Ну, киса, как ты можешь сравнивать неодушевленный предмет с компьютером?!

***

— Пришел старик к морю и стал кликать золотую рыбку.
— Чего тебе надобно, старче?
— Да, понимаешь, мышка на компе сломалась.
И стал старик кликать золотую мышку.

***

— Как отличить наркомана от программиста?
— А что для вас значит фраза: "Отдай винт, а то я твою маму продам?"

***

Китайцы взломали сайт Пентагона, каждый попробовал один пароль.

***

Что-то в армии Темного Властелина явно смущало Гендальфа...
То ли сотни тысяч беспрестанно орущих орков...
То ли парящие над бескрайними просторами Мордора назгулы...
То ли огромные тролли, сокрушающие на своем пути все живое....
То ли многочисленные транспаранты в стане врага, на которых на благородном эльфийском среди прочего виднелось: "Руки прочь от Мордора!" и "Гендальф — международный террорист!"

***

Рекламное объявление: Быстро и качественно:
— отбеливаем зубы;
— удаляем родинки;
— красим волосы;
— меняем пигментацию кожи.
Фирменное оборудование (Adobe Photoshop 7.0)

***

Капля никотина убивает лошадь, а кружка кофе — клавиатуру.

***

Встречаются две планеты. Первая спрашивает:
— Ну, как твои дела?
— Плохо, — отвечает вторая, — на мне завелись люди. Все время что-то бурят, взрывают, жгут, ковыряют. Зуд непереносимый!
— Ничего, потерпи немного. У меня тоже были. Прошли.

***

Ученик — учителю:
— Следует ли наказывать кого-нибудь за то, чего он не делал?
— Нет, разумеется ни в коем случае нельзя!
— Хорошо. Я не сделал домашнее задание...

***

Мышь. Оптическая. С прицелом.

***

Новость: Фирма "Интел" после выпуска чипов Pentium I, Pentium II, Pentium III и Pentium IV решила выпустить чипы "Pentium возвращается" и "Pentium жив".

***

Новость:
Билл Гейтс финансирует экспедицию к Южному полюсу. Цель экспедиции — массовое истребление пингвинов...

***

Каждую секунду, тыкая в клавиши, мы давим насмерть не менее 1000 микробов.

***

— Где это ты накачал такие мускулы на руке?
— Скачал с Интернета!
— Как это?
— Сделал трехпудовую мышку!

***

Поймал Иван-дурак в проруби щуку. Та ему:
— Отпусти ты меня, Иван, и любое твое желание по щучьему велению, по твоему хотению будет исполнено!
Обрадовался Ванюха, кинул щуку обратно в прорубь и говорит:
— Хочу знать, не слезая с печи, все что в мире творится за лесами-за горами, за морями-окиянами. Хочу под музыку балдеть, на голых девок пялиться, с заморскими дураками переписываться и все новые анекдоты про Царя-батюшку первому в мире узнавать!
Так Иван-дурак стал первым на Руси пользователем Интернета.



Окончание.
Начало в ВР №4

План был прост и незатейлив, но зато вполне устойчив на непредвиденные обстоятельства. Каждому бойцу отводилась контрольная точка, терять которую нельзя было ни в коем случае — иначе штурмовики просто зайдут остальным в спину. Бротерг займет место на заднем дворе за небольшой скалой, превращенной бывшей охраной в тир, — оттуда отлично простреливается как калитка, так и один из выходов из подземных коммуникаций. Стоули засядет на козырьке крыши и возьмет на себя вертикальную лестницу, ведущую по скале на второй этаж особняка, а удерживающие заложников ваххабиты забаррикадируют первый этаж здания. Оставшийся Микава будет вольным стрелком и, свободно перемещаясь по крыше здания, прикроет бойцов из своего "слонобоя". Мне как командиру предстояло спуститься в бункер охраны и, наблюдая будущую схватку в размещенные по территории телекамеры, корректировать бой по радио. На мою душу также остался второй выход из подземных коммуникаций.

— Скорей всего штурмовиков будет от восьми до дюжины — больше американцы вряд ли успели взять. Полицию штата они на территорию не пустят и правильно сделают — эти тюфяки будут только путаться под ногами. Но легче от этого не станет, ведь противостоять нам будет засекреченное подразделение ФБР по борьбе с терроризмом, так называемые американские "Черные псы", — сказал я, сворачивая карту и поднимаясь с кровати. — Вырваться из этого кольца ФБР нам не позволит — они слишком хорошо вооружены и отличные профессионалы. Но если мы будем действовать от защиты и положим весь спецназ здесь, в этом особняке, то обычная полиция уже не сможет остановить нас на пути к мексиканской границе. Вопросы есть?

Ответом мне были отрицательные жесты напарников.

— Тогда по местам!

Бойцы по одному стали выходить через балкон, где была лестница, ведущая вниз на задний дворик усадьбы. Оглядевшись на прощание — ни осталось ли где следов нашего присутствия — я вышел вслед за ребятами. Спустившись по деревянной лестнице, я на прощание кивнул уходящему к тиру немцу, а сам двинулся в противоположный угол двора, где между скалой и стенками забора располагался люк — вход в бункер. Еще раз спустившись вниз, но уже по вертикальной лесенке, я оказался в небольшом слабо освещенном помещении, уставленном работающими мониторами слежения.

Пододвинув к экранам стул, я проверил рацию и преступил к наблюдению.

— Сектор чист, — через минуту доложил я в бусинку микрофона, проанализировав картинки на мониторах.

— Вас понял, — ответил Бротерг. На телевизионном изображении было отчетливо видно, как он устраивался на земле, спрятавшись за небольшой скалой, увешанной мишенями. Свой Sig SG-552 немец аккуратно положил перед собой, настраивая оптический прицел. — Я на позиции.

Ехан Бротерг. Ехан-загадка. Кто он? Что за человек? Какие мотивы движут им? Всегда общительный и веселый, можно сказать, душа компании, Ехан, тем нем не менее, сумел доказать, что достоин своего прозвища.

Отличная военная подготовка, собранность в бою и инстинкт прирожденного хищника выдавали в нем выходца из спецслужб военной разведки Бундесвера. Но в баварце чувствовалась и та свобода, что присуща лишь наемникам, оставившим государственную службу за прибыльные, но нелегальные контракты.

Он подсел на хвост моей группы, когда мы готовились с боем пошуровать в Сан-Франциско в поисках Эрнеста Черкано. Продемонстрировав отличное владение оружием, Бротерг предложил свою помощь, таинственно улыбнувшись на вопрос о том, что он хочет взамен. Готов поспорить, что в грудном кармане военного комбинезона Ехана сейчас гнездится точная копия моей распечатки деловых связей "большого Эрнеста". Но кто заказал подобные документы? Конкуренты Черкано по наркоторговле, пронырливые журналисты или все-таки иностранные спецслужбы? Сотни вопросов и лишь один человек, способный на них ответить, — Ехан Бротерг.

На автомате проверив состояние остальных огневых точек, я обратил внимание на периметр. Загроможденный ящиками и кусками скалы, двор настораживал своей девственной чистотой. Это наводило мысли о затишье перед бурей.

И точно — словно по волшебству, двор озарили вспышки дымовых гранат. Серые клубы густого дыма заволокли обзор телекамер, среди ящиков замелькали силуэты вооруженных людей. Спецназ ринулся в бой.

— Вижу врага, — доложил я в микрофон, стараясь оперативно обработать лавину новой информации. — Пятеро в канализации, вооружены штурмовыми винтовками. Снайперов нет. Они отключили подвальное освещение. Парадный двор заволочен дымом. Число нападающих неизвестно.

В ответ раздался выстрел из AWP, послышались хлесткие очереди Steyr Aug. Японец принял бой со штурмующим спецназом, пытаясь найти в дыму серые силуэты бойцов. Те в свою очередь закидывали свободное пространство новыми "дымовухами", удлиняя безопасный коридор к спасительным от снайпера стенам усадьбы. Загрохотал автоматический дробовик Джона, сметая с верхушки вертикальной лестницы на стене усадьбы излишне быстрого и неосторожного бойца спецназа. Раскинув руки, разорванное картечью тело упало обратно вниз, утонув в плотном покрывале дыма.

За это короткое время вторая группа штурмовиков успела молнией проскочить темную трубу подземки и теперь застыла над светлым нимбом первого выхода во двор. Я замер в напряженном ожидании, видя, как спецназовцы между собой принимают решение. Если они пойдут дальше по подземному туннелю, то мне в срочном порядке придется покидать центр наблюдения. С одним Desert-ом наперевес не стоило даже думать о схватке с хорошо вооруженным противником, намного превосходящим тебя по численности.

Но я ошибся в своих страхах — один из бойцов сорвал с петли гранату и мощным замахом выбросил ее через люк во двор.

— Ехан, флэшка!!! — с опозданием я выкрикнул в эфир, но немец уже действовал и без моих подсказок.

Точным расчетливым кувырком он закатился за скалу, пряча глаза от яркой вспышки ослепляющей гранаты, и в следующую секунду снова оказался на месте, открывая огонь по выскакивающим из люка штурмовикам. Первый боец окровавленной куклой отлетел к скале — точная очередь из Sig SG прошила его насквозь. Второй оказался более удачливым — выпрыгнув из люка, он уже в затяжном прыжке открыл заградительный огонь. Ехан крепче вжался в землю, прячась за выступом скалы от визжащих над головой пуль, но длинной последней очередью из штурмовой винтовки успел навсегда пригвоздить агента ФБР к земле.

В то же время синхронно с выпрыгивающими из подвала бойцами открылась калитка, ведущая во двор, и из клубов пыли на помощь гибнущим появилась вторая группа спецназа.

— Откройте огонь. Мне нужна поддержка, — закричал в эфир Бротерг, снова откатываясь за скалу, чтобы заменить опустевший магазин.

Двор стремительно заполнялся вооруженными людьми.

— Микава! Прикрой огнем немца, — приказал я, охватывая взглядом мониторы. — Стоули! Мясник! Держать позиции.

Ситуация развивалась настолько стремительно, что человеческая речь не успевала за движениями штурмовиков.

Ехан, перезарядив автомат, снова принял положение к стрельбе, но было уже поздно. Навстречу его точным коротким очередям — еще один боец упал на колени прошитый свинцом в живот — уже летели цилиндры гранат с ярко-красной полосой. Раздались два оглушающих взрыва, и рассеченное тело немца кровавым фонтаном разлетелось в стороны.

Сердце сжала ледяная ладонь, но я, стиснув челюсти, продолжил работу с мониторами.

На краю крыши с отчаянным криком появился Микава и, выдернув чеку из гранаты, бросил ее сверху на спецназовцев, расположившихся под ногами. Штурмовики бросились врассыпную, но сразу же грянул огненный смерч, снося на своем пути деревянные ящики и изгородь с калиткой. Оглушенные ударной волной, раненные, но оставшиеся в живых штурмовики покатились по земле. Грохнул AWP, и один из агентов ФБР, пытавшийся поднять оружие, уронил винтовку на землю. Пробитая насквозь каска откатилась в сторону, разбрызгивая за собой кровавое содержимое. Выстрел — и еще один раненный штурмовик, пытавшийся ползком протянуть до спасительной стены, выгнулся в предсмертной судороге. Отважный японец ангелом возмездия возвышался над валявшимися на земле бойцами и судил за гибель боевого товарища.

Из канализационной трубы показался темный силуэт спецназовца. Быстро и неотвратимо. Раздалось еле слышное шуршание глушителя, и передергивающий затвор "слонобоя" Микава безвольно упал на колени. Несколько секунд он, покачиваясь, стоял на краю крыши и отрешенно рассматривал, как на белом маскхалате расплываются красные пятна, а потом рухнул вниз на опаленный взрывом двор. Осмотревшись вокруг, агент ФБР с нашивками командира быстро перезарядил магазин и стал приводить в чувство оглушенных бойцов спецназа.

Эно Микава. Эно-пепел. Раздавленный человек и разбитая судьба. У него было все: хорошая работа на югославской фирме, красивая и верная жена, двоё прекрасных детишек — что еще можно желать настоящему японцу, помешанному на домашнем уюте и семейном покое. Увы, но крылатая ракета, начиненная взрывчаткой с обедненным ураном и украшенная американским логотипом по борту, познакомила Эно с другой, западной философией добра и демократии. Ночь бесплотных блужданий по десятиметровой оплавленной воронке, где еще утром стоял семейный дом, оставили от его души лишь серый пепел. Поседевшему за ночь Микаве пытались объяснить, что началась война и дом стоял рядом со стратегически важной для Югославии электростанцией. Плохие метеоусловия запутали военную разведку, и под огонь крылатой ракеты попала не электростанция, а гражданские здания. Эно не мог, да и не захотел это понимать. Похоронив то, что осталось от семьи, он отправился в Америку.

Я не знаю, что собирался сделать раздавленный горем и местью японец: обвешаться пластиковой взрывчаткой и войти в Пентагон или, вооружившись штурмовой винтовкой, устроить кровавый террор перед Белым домом. Дикая случайность свела нас вместе — наши места в самолете на Соединенные Штаты оказались рядом, и общее горе сплотило сильнее долгой дружбы. Мне пришлось использовать все свои навыки психолога и специалиста по переговорам с террористами, чтобы убедить его не делать необдуманных поступков. Я рассказал ему свою историю, планы найти и наказать того, кто виновен в смерти моей дочери. "Тебе нужен один человек, кто ответственен за твое горе, а не сотни ни в чем не повинных людей", — доказывал я, укладываясь в тесном самолетном кресле спать. Просидев у иллюминатора всю ночь, обдумывая мои слова, на утро японец сделал мне предложение.

"Я пойду дорогой твоей судьбы, Вик, — сказал он, вонзив в меня серый пепельный неживой взгляд. — Но и ты помоги мне выполнить долг крови". Я не мог ему отказать — над этим сломленным, но еще не побежденным японцем довлел рок. Бросить Эно означало приговорить к смерти, взять с собой — шанс побороться за будущее японца. И еще, пусть со стороны это и отдавало цинизмом, мне нужны были люди, напарники готовые взять оружие в руки и спустить курок. Эно Микава помог мне, став настоящим стрелком, с настоящим фанатизмом постигая мои уроки по снайперскому искусству. В его руках тяжелая винтовка AW Magnum превратилась в неотвратимое оружие возмездия, доставая врага, казалось, в самых невозможных положениях.

— Мясник, занимай круговую оборону. Противник скорей всего попробует забраться через окно в гараж, — я быстро заговорил в микрофон, понимая, что потрепанные штурмовики спустя несколько секунд придут в себя. — Стоули, быстро спускайся со своей позиции и передвигайся на балкон к лестнице. Там встретимся.

— Вас понял, — отрапортовал Джон. — Жаль ребят, из них получились бы хорошие друзья.

Я отбросил в сторону уже бесполезное сидение и проверил оружие, привычно загоняя внутрь боль утраты близких мне людей. Черт возьми! За последний месяц мне пришлось это делать слишком часто. Ухватившись за поручни ведущей наверх лестницы, я бросил последний взгляд на экраны и замер в отчаянии.

Первым оказавшись на балконе, горячий афроамериканец не дожидаясь меня открыл огонь по подбирающимся к черному входу двоим штурмовикам. Удар картечи опрокинул первого бойца на спину, но пробить бронежилет на таком большом расстоянии не смог. Напарник оказавшегося под огнем агента ФБР присел на колено и зарядил длинную очередь из компактного пистолета-пулемета. С деревянного балкона полетели щепки. Джон скатился по лестнице, продолжая стрелять, но внезапность была потеряна. Страшный в ближнем бою дробовик на расстоянии оказался почти бесполезным. Стоули, зарычав от натуги, сделал последнюю попытку прыгнуть вперед и сократить дистанцию, но его бронежилет получил слишком много повреждений. Щелкая опустевшим карабином, пуская кровь через десяток пулевых ранений, Джон прошел два коротких заплетающихся шага и упал на землю. Два почти невредимых штурмовика, перешагнув через тело погибшего афроамериканца, продолжили путь.

Выждав для порядка пару секунд, я взлетел по лестнице наверх. Оглядевшись по сторонам, бесшумно двинулся вперед, прижимаясь к прохладному камню скалы. Дойдя до ее края, я аккуратно выглянул во двор, ища спецназовцев. Как и должно, двое бойцов оказались прямо передо мной, расположившись под балконом лицом к двери, ведущей на кухню, где засели оставшиеся двое моих бойцов с заложниками. Совершенно не предполагая, что противник оказался у них за спиной, американцы тихо переговаривались по радио и проверяли оружие — наверно, готовились к штурму. Ну что ж, их будет ждать большой сюрприз, я бы даже сказал — смертельный.

Стараясь не издавать звуков, я вытянул из располагавшихся на бедре ножен десантный клинок и приготовился действовать. Несколько секунд тянулось томительное ожидание, и пока спецназ по радио получал приказ, я в это время глубокими вздохами нагнетал в легкие кислород, заряжая тело необходимой силой и энергией. Когда прозвучало знаменитое американское "Go! Go! Go!", я был готов к схватке.

Быстрыми и бесшумными шагами я выскочил из-за скалы и оказался за спиной ведомого бойца. Тот, ничего не подозревая, как раз стал приподниматься с корточек, чтобы двинуться за своим ведущим. Главный же в эти секунды, примостив на сгибе локтя свой здоровый автомат Colt M4A1 Carbine, рванулся вперед, вынося деревянную дверь ударом плеча. Дальнейшие события заняли всего пару секунд, но накаченное адреналином сознание растянуло их в покадровый просмотр кинопленки. Единым, молниеносным движением

я ладонью зажал стоящему передо мной агенту ФБР рот и до упора вонзил заточенный клинок в щель между каской и воротником бронежилета. Треск лопнувшей двери отлично заглушил создаваемый мною шум, и я, подхватив обмякшее тело, отбросил его в сторону.

Ведомый, мощным ударом выломав дверь, бросился с оружием наизготовку вперед, но к тому, что он там увидел, янки готов не был. Сорванный с гвоздей заложник тяжелым мешком рухнул прямо спецназовцу под ноги — кровь хлестала из кистей рук и ног, разорванных в мясные лохмотья. Это был Эрнест Черкано, в его остекленевших глазах даже после смерти остался животный ужас. Сообразив, что он наделал, агент ФБР замер на месте и расширенными от ужаса зрачками уставился на тело. Эта заминка на доли секунды и стоила ему жизни — тяжело загрохотал "калашников", и длинная очередь из глубины кухни срезала штурмовика под корень. Отброшенное к стене тело задергалось под пулями в безумном танце смерти.

Неожиданно дверь, ведущая в гараж, слетела с петель, и к грохоту АК-47 присоединилось оглушающее рявканье Steyr Aug. Из длинного коридора в комнату ворвался спецназовец, поливая темноту кухни дождем свинца — в атаку пошла вторая двойка штурмовиков, так удачно прошедшая через гараж и теперь ударившая в незащищенный фланг.

Штурмующий спецназовец оказался прямо напротив меня, в запале боя неосторожно высунувшись вперед из-за коробок, поставленных в короткую стенку. Меня он не заметил, ведь я стоял на улице, да и болтавшаяся на одной петле дверь отлично скрыла мой силуэт. Я отчаянно рванул из кобуры пистолет, понимая, что не успеваю прикрыть подставившихся арабов — агент ФБР двигался слишком быстро и уверенно.

Длинная очередь АК-47, выбивая смертоносную дорожку на стене от меня к спецназовцу, захлебнулась в самом начале. Немного дольше продержался автомат второго исламиста, выбивая каменную крошку вокруг агента ФБР, но и он замолк через полсекунды под грохотом штурмовой винтовки американца. Закончив стрелять в теперь уже мертвую темноту кухни, но все еще не замечая меня, спецназовец потянулся к опустевшему магазину.

В ладонь из кобуры послушно, но уже поздно прыгнул Desert, и я, единым движением сдвинув предохранитель, открыл огонь. Отчетливый грохот выстрелов разорвал только что опустившуюся тишину. Набитая в многочисленных боевых операциях рука не подвела — первая пуля попала в плечо, разворачивая американца ко мне лицом, оставшиеся две пошли точно в голову. Отброшенное мертвое тело уткнулось в стену и, оставляя багровый след на обоях, сползло на пол.

Водопадом из картонных ящиков рухнула короткая стенка, и в черной дыре дверного проема, ведущего в гараж через погруженный во тьму коридор, зафыркал глушак кольта. Болтающаяся передо мной на одной петле дверь в очередной раз спасла мне жизнь — качнувшись под напором сквозняка, она приняла на себя несущий забвение свинцовый град. Дубовые доски с сухим треском разлетелись в щепы, но я, уже схватив удачу за хвост, перекатился в сторону, прячась за спасительным бетоном стены. Бесшумная очередь бронебойных пуль бросилась за мной, разнесла по пути дверную коробку и глухо пробарабанила по стене, оставляя за собой глубокие воронки в бетоне.

Colt замолчал, в здании воцарилась тишина, изредка разрываемая шумом падающих кусков двери. Я вытянул руку с пистолетом, беря под прицел черный проем двери. Несколько секунд я выжидал, предполагая, что спецназовец бросится на улицу, пытаясь достать меня из автомата. Но янки оказался настоящим профи и в горячке боя не пошел на верную смерть, оставшись в спасительной темноте кухни.

Время, наконец, вырвавшись из крепких оков адреналина, снова набрало свою привычную скорость. Кровь кипела в висках, требуя выхода, а сердце порывалось выпрыгнуть наружу из грудной клетки. Сбросив с себя кровавый угар профессиональных рефлексов, сознание вновь выступило на первый план, пытаясь найти выход из создавшегося положения.

Во-первых, защита. С голой грудью идти в бой на штурмовую винтовку может только либо сумасшедший, либо профессионал, взвесивший все детали будущей схватки. Нужен бронежилет и, желательно, с каской. Я обернулся назад и обшарил глазами лежавшее передо мной тело американца. Его "броник" был основательно залит загустевшей кровью, но вполне готов к использованию. Намокшие ремешки пару секунд упорно сопротивлялись моим усилиям. Справившись с карабинами, я стянул бронь с трупа и без капли брезгливости сунул голову в багровый от крови воротник. Надевая бронежилет на себя, я внимательно вслушивался в опустившуюся тишину, пытаясь не пропустить атаку оставшегося бойца.

Во-вторых, оружие. Валявшийся на земле Steyr TMP — компактный автомат, с навернутым на ствол глушителем — пришелся как нельзя кстати. Пояс с дополнительными магазинами был уже приточен к бронежилету, опустевший за всю операцию лишь наполовину. Дослав патрон в ствол и удобнее перехватив оружие, я, наконец, почувствовал себя готовым к схватке.

Голос командира спецназа прозвучал настолько неожиданно, что у меня побежали по спине мурашки.

— Виктор Крабов, с вами говорит агент ФБР капитан Модер. Я предлагаю сложить оружие и отдать себя в руки правосудия, — сказал он и вдруг перешел с казенных фраз на обычную речь. — Хватит стрельбы, ты и так убил слишком много народу.

— Я уже сделал свое дело, — ответил я на предложение американца. — Теперь я хочу вернуться домой. Отпусти меня, и я навсегда исчезну с континента. Меня больше никто не увидит и не услышит.

— Поздно! Пойми, ты же такой же агент спецназа, как и я. Твое дело противостоять террору, а не устраивать его на улицах городов. Ты отбросил те принципы, которым следовал, — теперь ты изгой, преступник без идеалов, за которым охотится правосудие. Даже твоя страна отказалась от тебя, объявив сошедшим с ума профессиональным солдатом. Но ты можешь еще вернуться, искупить вину, представ перед судом.

— Да, я боролся с преступностью, знал, что такое закон, и следовал ему. Но скажи мне, по каким законам надругались над моей дочерью, убили ее парня? По каким правилам человек, сделавший это, остался на свободе и продолжил свои преступные дела под маской благодетеля? И где были те идеалы, которые я так рьяно защищал с оружием в руках на службе страны? Мне пришлось стать новым законом, придумать свои правила и править по ним справедливый суд.

— Ты не можешь судить, это привилегия государства, — возразил капитан.

— Ваши суды куплены, адвокаты в короткие сроки освобождают отпетых подонков и бандитов, деньги и власть решают все. А кто отомстит за смерть родных и близких? Только так! Кровь за кровь.

— И все-таки, это не оправдание. Хоть ты мой коллега и мне симпатичен, но ты должен ответить перед законом. Увы, но это моя работа. У тебя есть последний шанс сложить оружие.

— У тебя своя правда, у меня своя. Одной из них не жить. Такова судьба.

— Мне очень жаль, коллега.

Жестяной цилиндр гранаты, кувыркаясь, вылетел из темноты помещения и покатился ко мне. Мощным рывком я бросил тело навстречу, пропуская между ног "флэшку". Хлопок магниевого заряда раздался уже за спиной, озаряя стены и землю ярким белым светом. Отраженный свет остро резанул по зрению и в дверной проем я влетел с цветными пятнами перед глазами.

Все должно решиться в стремительной рукопашной схватке. Нужно подловить американца, когда он, уверенный в моей беспомощности, выйдет на улицу со штурмовой винтовкой наперевес. Только это спасет меня, лишившегося зрения.

Удар грудь о грудь подтвердил мои расчеты. Но в отличие от агента ФБР, я был готов к столкновению, и торпедой сжатых мускулов отбросил противника обратно в темноту комнаты. Мы покатились по полу, и я нанес несколько точных ударов на ощупь, выбивая оружие из рук и последние остатки дыхания из груди противника. Боец сдавленно захрипел, пытаясь защитить себя глухим блоком. Глаза восстанавливались с пугающей нерешительностью, но я продолжал наносить удары за ударом вслепую, понимая, что стоит только остановиться и обладающий зрением капитан спецназа сразу расправиться со мной.

Ответный удар по голове взорвался в сознании сотнями иголочек боли. Кровавые пятна забегали перед глазами с новой силой — спасла каска, превратившая смертельный нокаут в срикошетивший удар. Я откатился в сторону, спасаясь от остальных ударов, и сорвал с плеча пистолет-пулемет. Бесшумная очередь Steyr TMP разрезала помещение пополам, и я снова перекатился в сторону, чувствуя, как пули в ответ с грохотом вскрывают дорогой паркет в сантиметре от тела. Я на слух перевел ствол в сторону хлопающих выстрелов и, проклиная отсутствие зрения, разрядил магазин до конца. Предсмертные хрипы противника сплелись с отчетливыми щелчками опустевшего пистолета-пулемета.

Некоторое время я обессилено сидел, наблюдая, как кровавая пелена перед глазами растворяется в царившем полумраке кухни. То, что еще полчаса назад представляло собой роскошную комнату, теперь больше походило на мясобойню: истерзанные пулями и разукрашенные кровавыми пятнами стены, разбросанные на полу тела погибших бойцов, острый запах свежей крови и сожженного пороха. В нескольких шагах от меня лежало тело мертвого командира спецназа, в руках дымился так и не добравшийся до меня табельный пистолет H&K USP.45.

— Извини, коллега, — сказал я, поднимаясь с пола и отбрасывая уже теперь бесполезный Steyr TMP в сторону. — Моя правда оказалась сильнее. Но значит ли это, что я прав?

Американец молчал. Мертвые не могут отвечать на вопросы живых.

Шатаясь от усталости, я подошел к телу и стал снимать с развороченной пулями груди запасные магазины к Colt Carbine. Нагрузившись под завязку, я подхватил штурмовую винтовку и, поправив "броник", двинулся к выходу. Там, за черным зевом туннеля, сверкали сирены полицейских машин, виднелись силуэты вооруженных полицейских и чувствовались хищные взгляды снайперов. Я не думал об этом.

— Салют, плохие мальчишки и отвязные девчонки! В эфире радио Анархия. Вы еще любите загадочные и необъяснимые убийства? Тогда держите еще одно в вашу коллекцию! Сегодня утром, в Нью-Йорке отбросил копыта славный генерал ВВС Дениэл Мерстоун, офицер Пентагона. Приколись, но оказывается, что транзитный путь металлокерамической бронебойной пули по черепной коробке генерала оказался несовместим с его здоровьем. И это несмотря на все усилия охраны и бронированного автомобиля. В общем, работал наш парень — прирожденный убийца. Как всегда полиция в истерике, а ФБР в нокауте. Пентагон травит сказки про то, каким весельчаком слыл Дениэл Мерстоун, — разрабатывал и курировал планы бомбежек Ирака и Югославии, и как теперь его будет не хватать нации. Такие вот новости. Оставайтесь с нами, держите волну...

Конец

Александр Богуш, accursed@list.ru

компьютерная газета A-Z

Еженедельно в "Компьютерной газете" под рубрикой "Виртуальные радости" вы можете прочитать самые свежие новости из мира компьютерных игр и обзоры новинок. В апреле под этой рубрикой в КГ появились следующие обзоры:

Shadow of Destiny

"Действие этой стильной игры происходит в Германии, странно смахивающей на Вальдиленд. Действие охватывает сразу несколько совершенно различных эпох, каждая из которых имеет свою неповторимую сюжетную линию, снабженную кучей интереснейших задачек и прекрасных встреч с чарующими незнакомками. Впервые я увидел квест с такой яркой любовью к стране, в которой разворачивается все игровое действие. Детали сюжета и литературные изыски еще раз подчеркивают, что даже японцы способны вникнуть в простую, но в то же время прекрасную европейскую культуру".

анонс РПГ Mistmare

"Игру Mistmare можно отнести к т.н. "настоящим" CRPG, то есть бездумно шляться по бескрайним степям и лесам, вырезая всяческую флору и фауну, нам не придется.

...Проект заслуживает пристального внимания как хардкорных ролевиков, так и просто любителей хороших игр. Кроме того, эта игра однозначно порадует тех товарищей, которые, в силу ограниченности системных ресурсов своей машины, не смогли насладиться всеми прелестями Neverwinter Nights, Morrowind..."

Ring 2: Twilight of the Gods

"Создатели игры по до сих пор не ясным мне причинам упорно утверждают, что Ring II — RPG. Рискну предположить, что они собирались сделать RPG, но уже на этапе написания спецификации произошла чудовищная ошибка. И вот вам результат — пародия на квест."

Silent Hill 2: The Silence is Broken

"Игра представляет из себя некое подобие 3D-экшена с видом от третьего лица с элементами загадок. Причем, это не такие тупые загадки, как в том же Resident Evil, нет. Тут все намного сложнее".

Midnisht Outlaw: Illegal Street Drag

"Ребята из Canopy games смогли придумать что-то действительно оригинальное и интересное. Если точнее, им помогла кинолента "Быстрые и яростные" ("Форсаж"). Если вам очень понравился данный фильм, то понравится и игра. Для незнающих поясняю. Речь идет об уличных гонках на агрессивных авто по перекрытым улицам больших городов в ночное время. В качестве участника таких соревнований вам предлагается опробовать на себе всю прелесть этого действа. Сразу оговорюсь, что игра абсолютно идентична кинофильму, а хорошо это или плохо, решать вам."

Twisted Metal 3

"Калипсо путешествует из города в город, устраивая в каждом из них дикие кровавые побоища, в которых участвуют такие же психопаты, как и он сам. Еще бы не поучаствовать, ведь Калипсо обещает победителю выполнить любое его желание. И плевать на то, что живым до финиша доберется лишь один участник, ведь правила просты: хочешь выиграть — убей всех. Добро пожаловать на наше кровавое шоу!!!

Нет, не подумайте, что нас в очередной раз ждет банальный шутер. Отнюдь. Нас ждут гонки, но не по трассе, нет. Просто дан уровень в виде закрытого и ограниченного пространства, по которому там и сям разбросаны оружие, аптечки, а также секретные места..."

Эти...

Edge Of Chaos: Independence War 2
Gothic 2 и Master of Orion III
Князь 2
Robot Arena: Design&Destroy
Taxi Challenge Berlin и Taxi 3
Beach Soccer и Beach Volleyball
Big Mutha Truckers
"Ил-2: Забытые сражения"
Gods and Generals
Jack 2
Heroes 4: Winds of War
Rally Championship Xtreme
Turbo GT
Жажда скорости и Уличный гонщик
Backyard Hockey
Вляпли!
Metal Gear Solid 2: Substance
Casino inc.
Starscape и Breath of Fire 4
Inline Skating

...и другие обзоры вы найдете в "Компьютерной газете"

Справочник компьютерных фирм РБ. По материалам таблицы предложений компьютерной и оргтехники "Компьютерной газеты"

КОМПЬЮТЕРЫ

АТОМ+	2365144
UNI	2393451
ВИДЕОПЕЧАТЬ.. (5 лин.)	2839983
СтайкСи	2235733
TECHNIS	2684487
BioCom	2501794
STEPFOR	2528787
ИКС	2891488
Джет	2688045
BelSoft	2227777
ALGORITM	2882553
UNDERGROUND	2832233
NTTs	2292999
SKY Systems	2050055
B.S.T. group	2847826
АстЛАЙН	2841118
СитиПринт	2850134
Лименс Арт	2323991
БЕЛАВМ (5 лин.)	2831920
Техинтерторг	2311551
ComputerLand	2209248
РАДИОСПЕКТР.. (4 лин.)	2862012
ВЕРИТАСПЛЮС	2643327
Мал.Ком	2136945
CD-Life (5 лин.)	2101262
Микромир	2783512
BITMAP	2627905
Frank Computers	2559933
Комп.круиз	2268766
БОСТЛАЙН	2100557
Астоя	2066434
SIMMTECH	2281908
ИП Суринов	2102512
Медиасофт	2693382
NET LINE	2364349
Белатрон-сервис	2847496
Atex-Computers	2590984
ВЕРСА	2323157

КОМПЬЮТЕРЫ "НОУТБУК"

Микродом	2327666
АстЛАЙН	2841118
Джет	2688045
ComputerLand	2209248
Q-Центр	2345561
Амикомпьютерс	2118276
ПК СЕРВИС	2110668
К.П. (5 лин.)	2101146
ALGORITM	2882553
CD-Life (5 лин.)	2101262
СитиПринт	2850134
Престо	2594522
Медиасофт	2693382
BY-Book	2844665
Мал.Ком	2136945

КПК

ALGORITM	2882553
BY-Book	2844665
Q-Центр	2345561
Микродом	2327666
Datastream	2265050
Мал.Ком	2136945
ПК СЕРВИС	2110668
Фриал	2100227

ПЕРИФЕРИЯ МОНИТОРЫ

Элби-Сервис (5 лин.)	2845503
АТОМ+	2365144
РОНГБУК	2841001
NTTs	2292999
IVEN	2642225
CD-Life (5 лин.)	2101262
ИКС	2891488
UNI	2316418
Frank Computers	2559933
ПК СЕРВИС	2110668
Белый ТЕРЕМ	2633203
TECHNIS	2684487
Информа	2511522
Бевалекс	2499078
NET LINE	2364349
SIMMTECH	2281908
ALGORITM	2882553
Медиасофт	2693382
BioCom	2501794
Юнити Сервис	2348354
Парагон	2264852
ХайМемКомпьютерс	2248410
RD GROUP	2094154
БайПринт-Сервис..(мн.к)	2377748
Диалса	2319384
ИП Ходич	2229585
ComputerLand	2209248
NEXTмаркет	2194098
МАП	2891387
B.S.T. group	2847826
Техинтерторг	2311551
Лепш	2169523
РАДИОСПЕКТР.. (4 лин.)	2862012
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
ALGORITM	2882553
Китаро	2856951
DAAS	2856171
СЭНГИЗ	2852608
СитиПринт	2850134
АстЛАЙН	2841118
Конструктив	2840034
ИП Осовец	2690200
Джет	2688045
Sauras Systems	2684545
STEPFOR	2528787
Бевалекс	2499011
Дамодара-Сервис	2321441
Комп.круиз	2268766
Эксико	2260002
СтайкСи	2235733
Атлантиккомп.	2131555
SV-Trading	2094065

МОНИТОРЫ LCD

БОЧАРНИКОВ	2533361
BY-Book	2844665
EURO-PROM	2856698

ПРИНТЕРЫ ЛАЗЕРНЫЕ

К.П. (5 лин.)	2101146
Frank Computers	2559933
Q-Центр	2345561
Медиасофт	2693382
БОЧАРНИКОВ	2533361
БайПринт-Сервис (мн.к)	2377748
КОПИЛЭНД	2233118
РАДИОСПЕКТР.. (4 лин.)	2862012
ИКС	2891488
IMC Computers	2857916
Астрон-сервис	2847011
Бевалекс	2499078
Юнити Сервис	2348354
PRINTLAND	2090202
Сотвар	2884587
Белый ТЕРЕМ	2633203
Лименс Арт	2323991
NTTs	2292999
БЕЛАВМ (5 лин.)	2831920
CD-Life (5 лин.)	2101262
МАП	2891387
ALGORITM	2882553
РОНГБУК	2841001
Трель	2760829
Джет	2688045
АТОМ+	2365144
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
БИТРЭЙД	2236047
BelSoft	2227777
ПК СЕРВИС	2110668
АСТОЯ	2066434
ИП СТЕПАНОВА	2055516
DAAS	2856171
B.S.T. group	2847826
Белатрон-сервис	2847496
Никс	2842895
ИП Осовец	2690200
ИП Войтешонок	2690034
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
BITMAP	2627905
ТИТ	2451092
Комп.круиз	2268766
Эксико	2260002
Интеллект.Системы	2229278
ComputerLand	2209248
NEXTмаркет	2194098
Лепш	2169523
Атлантиккомп.	2131555
Фриал	2100227

ПРИНТЕРЫ СТРУЙНЫЕ

АТОМ+	2365144
Belana	2078118
IMC Computers	2857916
PRINTLAND	2090202
К.П. (5 лин.)	2101146
ИКС	2891488
ALGORITM	2882553
DAAS	2856171
Frank Computers	2559933
БОЧАРНИКОВ	2533361
Юнити Сервис	2348354
РОНГБУК	2841001
Трель	2760829
CD-Life (5 лин.)	2101262
Джет	2688045
NTTs	2292999
ИП СТЕПАНОВА	2055516
БЕЛАВМ (5 лин.)	2831920
Микромир	2783512
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
STEPFOR	2528787
BioCom	2501794
UNI	2316418
SIMMTECH	2281908
ВИДЕОПЕЧАТЬ.. (5 лин.)	2839983
АстЛАЙН	2841118
ИП Войтешонок	2690034
МУЛЬТИСОФТ	2528158
Техинтерторг	2311551
Интеллект.Системы	2229278
ПК СЕРВИС	2110668
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
АРСПЛЮС	2382000
ИП Осовец	2690200
Микродом	2327666
Диалса	2319384
Комп.круиз	2268766
БИТРЭЙД	2236047
СтайкСи	2235733
NEXTмаркет	2194098
Лепш	2169523
RD GROUP	2094154
SV-Trading	2094065

СКАНЕРЫ

PRINTLAND	2090202
К.П. (5 лин.)	2101146
ИКС	2891488
ИНТЕЛЕКОМ	2625179
ALGORITM	2882553
TECHNIS	2684487
Frank Computers	2559933
БОЧАРНИКОВ	2533361
NEXTмаркет	2194098
CD-Life (5 лин.)	2101262
РОНГБУК	2841001
АТОМ+	2365144
Реколтэ	2363394
NTTs	2292999
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
БЕЛАВМ (5 лин.)	2831920
Китаро	2856951
ИП Осовец	2690200
IVEN	2642225
Белый ТЕРЕМ	2633203
STEPFOR	2528787
Ходсен	2394312
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
ХайМемКомпьютерс	2248410
КОПИЛЭНД	2233118
SV-Trading	2094065

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕО- И ФОТОКАМЕРЫ

ALGORITM	2882553
Белый ТЕРЕМ	2633203
АТОМ+	2365144
АстЛАЙН	2841118
ПК СЕРВИС	2110668
СИСТЕМЫ ПК	2174076
БайПринт-Сервис (мн.к)	2377748
UNI	2316418

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

АТОМ+	2365144
РОНГБУК	2841001
CD-Life (5 лин.)	2101262
UNI	2316418
TECHNIS	2684487
СитиПринт	2850134
Юнити Сервис	2348354
BioCom	2501794
Китаро	2856951
Техинтерторг	2311551
ХайМемКомпьютерс	2248410
SV-Trading	2094065
Комп.круиз	2268766
NEXTмаркет	2194098
Конструктив	2840034
IVEN	2642225
Эксико	2260002
B.S.T. group	2847826
ИП Осовец	2690200
Frank Computers	2559933
STEPFOR	2528787
SIMMTECH	2281908
BelSoft	2227777
Атлантиккомп.	2131555
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
DAAS	2856171
Джет	2688045
WestLine	2665485
ВИОЛА-Сервис	2378303
Дамодара-Сервис	2321441

ПРОЦЕССОРЫ

АТОМ+	2365144
Китаро	2856951
Юнити Сервис	2348354
UNI	2316418
NEXTмаркет	2194098
РОНГБУК	2841001
Техинтерторг	2311551
Эксико	2260002
ХайМемКомпьютерс	2248410
CD-Life (5 лин.)	2101262
B.S.T. group	2847826
ИП Осовец	2690200
Джет	2688045
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
Комп.круиз	2268766
SV-Trading	2094065
BioCom	2501794
АТОМ+	2365144
ХайМемКомпьютерс	2248410
SV-Trading	2094065
Китаро	2856951
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
UNI	2316418
NEXTмаркет	2194098
CD-Life (5 лин.)	2101262
EURO-PROM	2856698
DAAS	2856171
B.S.T. group	2847826
РОНГБУК	2841001
Конструктив	2840034
ИП Осовец	2690200
Джет	2688045
Sauras Systems	2684545
WestLine	2665485
Дамодара-Сервис	2321441
Техинтерторг	2311551
Эксико	2260002
ХайМемКомпьютерс	2248410
EURO-PROM	2856698
B.S.T. group	2847826
МУЛЬТИСОФТ	2528158

МОДУЛИ ПАМЯТИ

Информа	2511522
ХайМемКомпьютерс	2248410
CD-Life (5 лин.)	2101262
BioCom	2501794
РОНГБУК	2841001
Атлантиккомп.	2131555
ПК СЕРВИС	2110668
АРСПЛЮС	2382000
ALGORITM	2882553
TECHNIS	2684487
АТОМ+	2365144
UNI	2316418
ИП Ходич	2229585
Флэшлайн	2135275
SV-Trading	2094065
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
Китаро	2856951
DAAS	2856171
СЭНГИЗ	2852608
ИНТИС	2850960
B.S.T. group	2847826
Конструктив	2840034
ИП Осовец	2690200
Джет	2688045
Sauras Systems	2684545
WestLine	2665485
Frank Computers	2559933
ВИОЛА-Сервис	2378303
Микродом	2327666
Лименс Арт	2323991
Диалса	2319384
Техинтерторг	2311551
СтайкСи	2235733
NEXTмаркет	2194098
СИСТЕМЫ ПК	2174076
PRINTLAND	2090202
СИСТЕМЫ ПК	2174076

ВИДЕОКАРТЫ

Информа	2511522
CD-Life (5 лин.)	2101262
РОНГБУК	2841001
TECHNIS	2684487
BioCom	2501794
АТОМ+	2365144
Юнити Сервис	2348354
SV-Trading	2094065
ALGORITM	2882553
Китаро	2856951
Джет	2688045
IVEN	2642225
UNI	2316418
NEXTмаркет	2194098
БОСТЛАЙН	2100557
МИР КОМПЬЮТ.	2882553
EURO-PROM	2856698
Никс	2842895
ИП Осовец	2690200
STEPFOR	2528787
Техинтерторг	2311551
Эксико	2260002
ХайМемКомпьютерс	2248410
Атлантиккомп.	2131555
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
B.S.T. group	2847826
Конструктив	2840034
BelSoft	2227777
Office Technol.	2101943

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

РОНГБУК	2841001
ALGORITM	2882553
TECHNIS	2684487
АТОМ+	2365144
Китаро	2856951
Конструктив	2840034
Техинтерторг	2311551
Эксико	2260002
ХайМемКомпьютерс	2248410
NEXTмаркет	2194098
БОСТЛАЙН	2100557
SV-Trading	2094065
Юнисател	2090024

КОЛОНКИ, НАУШНИКИ, МИКРОФОНЫ

РОНГБУК	2841001
WestLine	2665485
STEPFOR	2528787
NEXTмаркет	2194098
ХайМемКомпьютерс	2248410
BioCom	2501794
СЭНГИЗ	2852608
ALGORITM	2882553
Китаро	2856951
DAAS	2856171
Конструктив	2840034
МУЛЬТИСОФТ	2528158
АТОМ+	2365144
Техинтерторг	2311551
SV-Trading	2094065
Юнисател	2090024

УСТРОЙСТВА МУЛЬТИМЕДИА

ALGORITM	2882553
РОНГБУК	2841001
АТОМ+	2365144
Дамодара-Сервис	2321441
UNI	2316418
Китаро	2856951
B.S.T. group	2847826
IVEN	2642225
STEPFOR	2528787
МУЛЬТИСОФТ	2528158
БОСТЛАЙН	2100557
Юнисател	2090024

УСТРОЙСТВА ВВОДА И УКАЗАНИЯ

ХайМемКомпьютерс	2248410
CD-Life (5 лин.)	2101262
РОНГБУК	2841001
STEPFOR	2528787
АТОМ+	2365144
NEXTмаркет	2194098
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
ALGORITM	2882553
Артронас	2881314
КВАЗАР	2862574
UNI	2316418
IBA	2173285
SV-Trading	2094065
Юнисател	2090024
Ч@Т	2076844
ХайМемКомпьютерс	2248410
STEPFOR	2528787
ALGORITM	2882553
Артронас	2881314
Никс	2842895
РОНГБУК	2841001
МУЛЬТИСОФТ	2528158
АТОМ+	2365144
Лименс Арт	2323991
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
NEXTмаркет	2194098
БОСТЛАЙН	2100557
NEXTмаркет	2194098
NTTs	2292999
Юнисател	2090024
ALGORITM	2882553
РОНГБУК	2841001
АТОМ+	2365144
Реколтэ	2363394
ALGORITM	2882553
Белый ТЕРЕМ	2633203

КОРПУСА И БЛОКИ ПИТАНИЯ

РОНГБУК	2841001
АТОМ+	2365144
BioCom	2501794
ХайМемКомпьютерс	2248410
ALGORITM	2882553
B.S.T. group	2847826
Эксико	2260002
NEXTмаркет	2194098
РАДИОСПЕКТР.. (4 лин.)	2862012
CD-Life (5 лин.)	2101262
Китаро	2856951
EURO-PROM	2856698
DAAS	2856171
СЭНГИЗ	2852608
Конструктив	2840034
IVEN	2642225
STEPFOR	2528787
Юнити Сервис	2348354
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
Лепш	2169523
Атлантиккомп.	2131555
SV-Trading	2094065
Юнисател	2090024
Комп.и системы	2063235

НАКОПИТЕЛИ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

TECHNIS	2684487
BioCom	2501794
АТОМ+	2365144
NET LINE	2364349
CD-Life (5 лин.)	2101262
Информа	2511522
ZIDA	2349470
Юнити Сервис	2348354
ХайМемКомпьютерс	2248410
Китаро	2856951
РОНГБУК	2841001
ИП Ходич	2229585
NEXTмаркет	2194098
ПК СЕРВИС	2110668
SV-Trading	2094065
B.S.T. group	2847826
Никс	2842895
Джет	2688045
Комп.круиз	2268766
Эксико	2260002
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ALGORITM	2882553
DAAS	2856171
Конструктив	2840034
ИП Осовец	2690200
Sauras Systems	2684545
WestLine	2665485
IVEN	2642225
ТИТ	2451092
ВИОЛА-Сервис	2378303
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
Атлантиккомп.	2131555
RD GROUP	2094154
ALGORITM	2882553

ФЛОППИ- И ZIP-ДИСКОВОДЫ

МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
CD-Life (5 лин.)	2101262
B.S.T. group	2847826
РОНГБУК	2841001
Конструктив	2840034
IVEN	2642225
BioCom	2501794
АТОМ+	2365144
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
ХайМемКомпьютерс	2248410
Лепш	2169523
SV-Trading	2094065

МАГНИТНО-ОПТИЧЕСКИЕ СМЕННЫЕ ДИСКОВОДЫ

Юнити Сервис	2348354
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
BelSoft	2227777

CD-ROM

АТОМ+	2365144
ХайМемКомпьютерс	2248410
Китаро	2856951
РОНГБУК	2841001
STEPFOR	2528787
SV-Trading	2094065
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
CD-Life (5 лин.)	2101262
DAAS	2856171
СЭНГИЗ	2852608
B.S.T. group	2847826
Никс	2842895
Конструктив	2840034
ИП Осовец	2690200
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
BioCom	2501794
NET LINE	2364349
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
Комп.круиз	2268766
Эксико	2260002
ИП Ходич	2229585
NEXTмаркет	2194098
Лепш	2169523

CD-RW

АТОМ+	2365144
TECHNIS	2684487
ХайМемКомпьютерс	2248410
EURO-PROM	2856698
РОНГБУК	2841001
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
CD-Life (5 лин.)	2101262
Артронас	2881314
КВАЗАР	2862574
Китаро	2856951
СЭНГИЗ	2852608
B.S.T. group	2847826
ИП Осовец	2690200
Джет	2688045
IVEN	2642225
STEPFOR	2528787
BioCom	2501794
ВИОЛА-Сервис	2378303
UNI	2316418
Комп.круиз	2268766
Эксико	2260002
ИП Ходич	2229585
NEXTмаркет	2194098
SV-Trading	2094065

DVD

РОНГБУК	2841001
ХайМемКомпьютерс	2248410
CD-Life (5 лин.)	2101262
Никс	2842895
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
АТОМ+	2365144
Дамодара-Сервис	2321441
UNI	2316418
Эксико	2260002
NEXTмаркет	2194098

НОСИТЕЛИ ДИСКЕТЫ, ZIP-ДИСКИ

Артронас	2881314
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
КВАЗАР	2862574
IBA	2173285

МО-ДИСКИ

Артронас	2881314
Юнити Сервис	2348354
IBA	2173285

CD-R, CD-RW, DVD диски

МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
Артронас	2881314
КВАЗАР	2862574
АТОМ+	2365144
UNI	2316418
IBA	2173285

FLASH-ДИСКИ

ZIDA	2349470
BioCom	2501794
БОЧАРНИКОВ	2533361
Информа	2511522
ХайМемКомпьютерс	2248410
Китаро	2856951
РОНГБУК	2841001
UNI	2316418
NEXTмаркет	2194098
СИСТЕМЫ ПК	2174076
ПК СЕРВИС	2110668

СЕТИ и КОММУНИКАЦИИ МОДЕМЫ И ФАКС-МОДЕМЫ

МУЛЬТИСОФТ	2528158
РОНГБУК	2841001
BelSoft	2227777
ZIDA	2349470
Datastream	2265050
ALGORITM	2882553
Интернет Сервис	2546000
АТОМ+	2365144
DMT Electronics	2096341
Нэтэксперт (4 лин.)	2862003
CD-Life (5 лин.)	2101262
ИКС	2891488
BioCom	2501794
БОСТЛАЙН	2100557
БЕЛАВМ (5 лин.)	2831920
ИНТЕЛЕКОМ	2625179
Эксико	2260002
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ВИДЕОПЕЧАТЬ II	2839830
Китаро	2856951
DAAS	2856171
B.S.T. group	2847826
АстЛАЙН	2841118
ИП Осовец	2690200
TECHNIS	2684487
IVEN	2642225
STEPFOR	2528787
Бевалекс	2499078
Ходсен	2394312
NET LINE	2364349
Микродом	2327666
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
ХайМемКомпьютерс	2248410
СтайкСи	2235733
BelSoft	2227777
NEXTмаркет	2194098
Лепш	2169523
Атлантиккомп.	2131555
RD GROUP	2094154
SV-Trading	2094065
Юнисател	2090024

СЕТЕВЫЕ АДАПТЕРЫ

BelSoft	2227777
Datastream	2265050
АстЛАЙН	2841118
МУЛЬТИСОФТ	2528158
Нэтэксперт (4 лин.)	2862003
CD-Life (5 лин.)	2101262
ALGORITM	2882553
BioCom	2501794
ХайМемКомпьютерс	2248410
Китаро	2856951
РОНГБУК	2841001
STEPFOR	2528787
Бевалекс	2499078
АТОМ+	2365144
Микродом	2327666
UNI	2316418
Техинтерторг	2311551
Эксико	2260002
DMT Electronics	2096341

ЗАПИСНЫЕ КНИЖКИ И ПЕРЕВОДЧИКИ

ALGORITM	2882553
Чесма	2629487
Фриал	2100227
ЭКТАКО	2098484

МАТЕРИАЛЫ и ПРИНАДЛЕЖНОСТИ БУМАГА И ПЛЕНКА

Техинтерторг	2311551
Бумажная компания	2285722
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
БОЧАРНИКОВ	2533361
КОПИЛЭНД	2233118
КОМП.СЕТИ	2131651
ВЕРСА	2323157
IBA	2173285
ИКС	2891488
ALGORITM	2882553
Артронас	2881314
КВАЗАР	2862574
Белгонор	2840095
Оптитек	2638274
Интеллект.Системы	2229278
Штейгер	2227960
СНАП	2200970

ТОНЕРЫ: КАРТРИДЖИ

Трель	2760829
IMC Computers	2857916
КОМП.СЕТИ	2131651
Юнити Сервис	2348354
BITMAP	2627905
ALGORITM	2882553
Артронас	2881314
DAAS	2856171
БОЧАРНИКОВ	2533361
ПСАММИТ	2398987
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
Белатрон-сервис	2847496
Блайзер	2622377
ВИДЕОПЕЧАТЬ.. (5 лин.)	2839983
БайПринт-Сервис (мн.к)	2377748
Астрон-сервис	2847011
Белгонор	2840095
Comtris	2691913
ИП Войтешонок	2690034
Белый ТЕРЕМ	2633203
STEPFOR	2528787
ТИТ	2451092
Q-Центр	2345561
Дамодара-Сервис	2321441
БИТРЭЙД	2236047
Интеллект.Системы	2229278
Атлантиккомп.	2131555

ТОНЕРЫ: ЗАПРАВКИ

Белатрон-сервис	2847496
IMC Computers	2857916
КОПИЛЭНД	2233118
МЕДХОР (мн.кан.)	2104141
ALGORITM	2882553
Артронас	2881314
КВАЗАР	2862574
Белгонор	2840095
BITMAP	2627905
Блайзер	2622377
STEPFOR	2528787
БИТРЭЙД	2236047
Штейгер	2227960

ЧЕРНИЛА: КАРТРИДЖИ

КОМП.СЕТИ	2131651
IMC Computers	2857916
Comtris	2691913
BITMAP	2627905
Артронас	2881314
БОЧАРНИКОВ	2533361
STEPFOR	2528787
Юнити Сервис	2348354
ALGORITM	2882553
ИП Войтешонок	2690034
Блайзер	2622377
ВИДЕОПЕЧАТЬ.. (5 лин.)	2839983
ИКС	2891488
Белгонор	2840095
ТИТ	2451092
БИТРЭЙД	2236047
Штейгер	2227960

ЧЕРНИЛА: ЗАПРАВКИ

Оптитек	2638274
Штейгер	2227960
КВАЗАР	2862574
IMC Computers	2857916
ARGO	2847638
Микромир	2783512
ИП Войтешонок	2690034
BITMAP	2627905
Блайзер	2622377
ПСАММИТ	2398987
КОПИЛЭНД	2233118
КОМП.СЕТИ	2131651

УСЛУГИ РЕМОНТ И СЕРВИС

NET LINE	2364349
ПСАММИТ	2398987
ИнавтомаркетТ.	2289345
К.П. (5 лин.)	2101146
АстЛАЙН1	2841118
Дамодара-Сервис	2321441
Белатрон-сервис	2847496
BY-Book	2844665
Триумф	2661680
Лотиком	2515359
КОПИЛЭНД	2233118
Белхант	2224361
СИСТЕМЫ ПК	2174076
Атлантиккомп.	2131555
АСТОЯ	2066434
УП Veduus	8-029-6616370
ALEXTRADE Ltd. (3 лин.)	2849532
ИКС	2891488
TEXIMA	2890114
ЧИРКУН	2881793
Элпай	2881218
Пеола и М	2856899
АНСИКО	2847701
Астрон-сервис	2847011
Микромир	2783512
Мигель	2499076
Сириус-Комплект и К	2464662
ВИОЛА-Сервис	2378303
ИП Клевитский	2315301
Техинтерторг	2311551
Теллайн	2267444
Маркес	2260110
ИП Гетман	2243683
БИТРЭЙД	2236047

ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ

КВАЗАР	2862574
IMC Computers	2857916
DAAS	2856171
ИКС	2891488
ARGO	2847638
UNDERGROUND	2832233
Картридж-сервис	8-029-6994162
Comtris	2691913
STEPFOR	2528787
Техинтерторг	2311551
Маркес	2260110
КОПИЛЭНД	2233118
Атлантиккомп.	2131555
ИП СТЕПАНОВА	2055516

Возвращение Лордов Войны

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: SSG
Издатель: SSG
Системные требования: PII-400; 64 RAM; 8 Mb video.
Дата выхода: осень 2003



Издревле в жанре походовых стратегий правили бал три Игры, Игры с большой буквы, Игры, ставшие сериями. Назвать их достаточно просто. Civilization, Heroes of Might & Magic и Warlords (перебежчики Орионы не в счет). Эти игры непрестанно конкурировали друг с другом, каждая вносила в жанр что-то свое. Последние части "Героев" и "Цивилизации" вышли совсем недавно. А вот с последними Warlords мы сталкивались очень давно (уже и не упомнишь, в какие далекие девяностые годы прошлого столетия это было:). Но всему свое время — и вот, наконец, компания SSG порылась в своих сундуках, и на свет божий было вытащено запылившееся от времени слово из восьми английских букв. И слово это Warlords.

Игроки со стажем смахнут скупую слезу и начнут вспоминать те веселые деньки, когда они днями и ночами рубились в первую и вторую части игры, не жалея ни времени, ни своего здоровья. Действительно, игра захватывала. А учитывая творчество фанатов, которые не преминули создать превеликое множество сценариев, реиграбельность была на высоте. Позволю себе немного отклониться от темы и напомнить, чем же игра отличалась от других пошаговых стратегий. Warlords покупали своей простотой (на первый взгляд) — никаких тебе зданий, просто города, где строятся войска. Никаких тысяч черных драконов; каждый юнит — отдельная боевая единица. Никакого разнообразия ресурсов — одни деньги. Вроде бы, все просто и понятно. Но, однажды начав играть, выяснялось, что все не так уж и просто. И скоро вы переносились в мир игры, проникались им, и оттащить от компьютера родные могли вас, только выключив питание.

Но время шло, и все когда-нибудь надоедает. Надоели и первые две части игры. Все ждали третью, но она оказалась откровенно неудачной. Что же было дальше? А дальше SSG перенесла "Лордов Войны" в реальное время, создав практически близнецы игры — Warlords Battlecry I и II. И вскоре после определенного успеха этих проектов (каюсь, сам потратил немало времени на них, хотя баланс и отсутствовал напрочь) нам было объявлено о выпуске новой игры из серии, возвращающейся к канонам Warlords. Но и тут все было не так уж и просто, что, думаю, станет вам понятно по прочтении статьи.

Итак, начнем с графики. Не мудрствуя лукаво, разработчики решили использовать для игры движок от Warlords BattleCry. "Зачем огород городить"? — наверняка подумали они. — И так сойдет". Не знаю, не знаю... Кому как, а по мне графика в этих играх устарела для современных стратегий. Все-таки иногда хочется хоть каких-нибудь изысков, чего-нибудь новенького. А здесь практически все то же самое. Так, модели юнитов не изменились ни на грамм. Для тех, кто поиграл в реалтаймовых Warlords BattleCry, опознать с первого взгляда любого встреченного воина не составит труда. За одним исключением — в игре появилась новая раса, и ее пришлось отрисовывать заново (вот бедняжки, небось перетрудились:).

Сюжет игры достаточно оригинален и вызывает ассоциации с сюжетом "Князя 2". В "Князе 2" бывший герой стал всеобщим врагом. В Warlords IV: Heroes of Etheria все с точностью до наоборот. Ранее главным злодеем был так называемый Lord Bane, который только и делал, что подстраивал хорошим и добрым героям всяческие пакости, на которые он был мастак. Но, в конце концов, этого злюку победили и прогнали далеко-далеко на север, где он и стал готовиться к новой войне, заодно спасаясь от неминуемого возмездия. И награда (в смысле, возмездие) нашла героя нашего повествования, но немного не с той стороны. Оказалось, что на далеком севере Этерии живет еще одна раса, о которой до сих пор никто и слыхом не слыхивал — Волтурнаны (Voltumans). И эти ребята очень быстро доказали Lord Bane, что до настоящих плохишей ему еще ой как долго "пилить" (всех и вся). И Lord Bane, поразмыслив, пришел к однозначному выводу: лучше уж стать спасителем мира, чем быть прихлебателем и мелкой сошкой у его новых хозяев. И пошел спасать мир.

Правда, на это благородное дело отправился не он один. Вместе с ним идут пять рас: люди, эльфы, дварфы, орки и нежить (как вы уже, наверное, догадались, Undeads также резко переквалифицировались в добрых персонажей). Все вместе (или порознь — тут уж как получится) они надеются отстоять мир от нашествия волтурнанов. Наша же задача остается прежней — берем под контроль одну из сторон — и вперед, к победе и славе.

Какие будут режимы игры? Тут есть некоторое разочарование, ибо будет их совсем немного. Конечно, никуда не деться от стандартной кампании. Будут игры на отдельных картах (с разными целями — например, построить какое-либо здание или юнит раньше противников или просто всех "вынести"). Будет и игра через Интернет. Но... только для двух игроков (по крайней мере, так обещают разработчики на данный момент). Так что основной упор придется сделать на сольное прохождение (тем более, что до сих пор не ясно, будет ли режим игры на одном компьютере, хотя логично предположить, что будет, но кто знает...). Будет и возможность создавать свои карты, но без изменения основной кампании.

А теперь немного о самой кампании. Вы начинаете с того, что контролируете одну какую-либо территорию на большой карте Этерии. Каждый стратегический ход необходимо будет выбрать, какую из соседних территорий атаковать. В зависимости от успешности ваших действий, ваша империя будет разрастаться или, наоборот, терять свои родные земли. Но это еще не все — каждая территория приносит вам определенный бонус. Например, повысятся характеристики войск или откроется ранее неизвестный юнит. Так что польза от расширения "исторической родины" вполне реальная. Кстати, опять же кивок в сторону BattleCry — стиль кампании прямо-таки списан один к одному.

Но вот направление атаки определено, пришла пора приступать к боевым действиям. Перед нами открывается карта, на которую вы будете смотреть все время, пока не разгромите противников, или они вас:(. На карте отображены особенности рельефа, а также города, которые и являются наиболее интересующим нас предметом. Почему? Сейчас объясню.

Дело в том, что отныне города являются не просто местом набора новых юнитов. Теперь это — настоящие "центры цивилизации". В них можно строить здания различного характера. Это могут быть административные здания (добавляющие городу новые возможности), экономические здания (повышающие добычу ресурсов), военные здания (где нанимаются и улучшаются ваши армии), а также всяческие магические здания, где хранятся и исследуются заклинания. Все фанаты "Героев", которые собрались забросать новые Warlords тухлыми помидорами, могут прекратить это бессмысленное занятие (до выхода игры еще долго) и пойти проходить очередной адд-он...

Города бывают четырех уровней. Город четвертого уровня у каждой расы один — это столица. Соответственно, чем меньше уровень города, тем хуже для него и его хозяина. Ведь от уровня зависит количество добываемых городом ресурсов (а также радиус, на котором он может вести "разработки"), и число (и мощь) юнитов, которые в городе можно произвести. Так что апгрейд городов — дело важное и стратегически необходимое. Но это еще не все. Города можно будет построить с нуля, приведя поселенца (крестьянина) и основав новое место для жилья! (Ну вот, с криками "Плагиат!" нас покинули и фанаты "Цивилизации"). Так что "бесхозные" места добычи полезных ископаемых к концу прохождения миссии вам встретятся вряд ли.

Разработчики, кстати, обещают встроить в игру одну очень интересную возможность. При развитии своего города в нем можно будет совместить особенности двух рас. Одна из них — та, которой вы на данный момент управляете. А вторая — та, на чьей территории происходит война (дело в том, что в каждом регионе Etheria преобладает какая-либо одна раса, поэтому выбора просто не будет). Пока не ясно, как это повлияет на пресловутый баланс, но будем надеяться, что к лучшему.

Но вот армии набраны, пришла пора "всыпать врагам по первое число". Мы собираем толпу (не такую, конечно, как в "Героях") и идем "причинять добро". И здесь нас ждет еще одно новшество — тактический бой. Нет, конечно, для игр жанра это не новинка, но для Warlords — определенно. И тактический бой в новой игре будет проработан на совесть. Стоит отметить, что отряды состоят не из одного юнита, а из нескольких (наподобие того, как это было в Master of Magic). Вы наблюдаете всех, кто входит в состав отряда, на экране в виде отдельных фигурок. Юниты имеют обыкновение умирать от ударов и магии противника, что сразу же отражается на силе отряда, да и будет показано вам наглядно. Но это еще не конец. Каждая карта битвы генерится случайным образом. На ней размещаются различные деревья, камни и т.д., и т.п., мешающие нормально вести бой из разряда "стенка на стенку". Конечно, само по себе это не ново. А вот интересно то, что у отрядов появилось понятие фронта, флангов и тыла. Вполне понятно, что отряд, атакованный с тыла, будет испытывать некоторые "неудобства", что позволит даже слабейшему противнику победить его. В общем, грамотное использование особенностей местности в сочетании с умелыми тактическими маневрами помогут вам переломить чашу весов в свою сторону.

На поле боя собираются не только рядовые воины, но и герои. Герои в игре станут "отцами-командирами" рядовым воинам. Отряд, во главе которого станет герой, получит улучшение многих характеристик и боевых качеств. В то же время и сам герой принимает участие в битве, но только в составе отряда (либо отдельной личностью). К сожалению, героев, влияющих на всю армию в целом, не будет.

Пару слов о характеристиках. "От добра добра не ищут" — вот новый девиз SSG. Характеристики юнитов перекочевали из BattleCry. Все те же Атака, Защита от пяти видов повреждений, Скорость и тому подобные вещи никуда от нас не денутся. Будет и опыт — каждый отряд в процессе игры получает уровни при наборе определенного количества очков этого самого опыта. Повышение уровня влечет за собой не просто числовое увеличение значения некоторых характеристик, но и качественный переход отряда — он может стать совершенно другим, сменив как внешнюю оболочку, так и спецспособности. Проще говоря, юниты, составляющие отряд, изменятся так, как это происходило в Disciples. Но непонятно, для всех ли отрядов предусмотрена такая специфическая возможность.

"В современных стратегиях на фэнтезийную тематику никуда не деться от магии", — вот как примерно звучала очередная мысль SSG. И ее быстренько кинулись претворять в жизнь. Школы магии взяли из BattleCry (где их было просто туча), несколько подсократили, переформировали заклинания — и запустили все это в жизнь. Теперь можно будет ускорять передвижение героев по карте региона и при локальной схватке, атаковать противника заклинаниями и защищаться от магических и физических атак. Каждый раунд боя герой сможет применить одно атакующее и одно защитное заклинание. "Это сделает защитные заклинания более важными, чем они бы могли быть в любом другом случае", — заявляют разработчики. Странно как-то, вместо искусственного введения такого правила, может, стоило лучше сделать защитные заклинания более мощными и полезными? Ну да ладно, не будем слишком обижаться. Кстати, поговаривают, что можно будет даже ускорить с помощью заклинаний производство отрядов (которые не нанимаются в городах мгновенно, а только по прошествии времени после "заказа"). В общем, поживем — точно увидим...

Да, чуть не забыл, все заклинания теперь действуют в руках разных героев по-разному. Дело в том, что для успешного и "правильного" использования магии необходимо тренироваться в применении каждого ее заклинания. А для такой тренировки понадобятся Кристаллы заклятий, каковые не так уж и дешево достанутся. А значит, придется выбрать для каждого героя четкий набор заклинаний и тренировать его только в них, иначе вы получите вместо файербола жалкий огненный шарик, который взорвется, даже не долетев до противника. С другой стороны, тот, кто долго тренировался в данном заклинании, уничтожит тьму врагов и глазом не моргнув.

Что ж, пришла пора подвести кратенькие итоги нашему сегодняшнему разговору. Что же мы получим в скором времени (срок выхода игры перенесен на ноябрь 2003 года)? Вроде бы, это банальный клон "Героев" с легкой примесью других игр (включая самих Warlords, Civilization, Master of Magic и даже Warhammer). А с другой стороны — вполне себе гремучая смесь получается. Смотрите сами. Совмещены идеи глобальной кампании с выбором направления атаки, строительные тенденции (из разряда тех же "Героев") и прекрасные тактические битвы (хочется, по крайней мере, на это надеяться). Есть несколько рас и магия. Конечно, графика весьма посредственна (это еще комплимент), а о музыке вообще ничего вразумительно-окончательного сказать нельзя. И все же это они — старые добрые Warlords. Что бы там ни говорили сторонники и противники, под слоем грима и косметики все еще видны "призраки прошлого". И уже недалек тот час, когда мы включим свои машины и запустим на них игру, увидев на экране такую знакомую и родную надпись: Warlords с добавлением цифры IV.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Spellforce: The Order of Dawn

Сайт: http://spellforce.jowood.de.
Разработчик: JoWooD (www.jowood.de).
Издатель: Phenomic Games.
Дата релиза: июль-август 2003 года.

Грядет очередная смесь RTS+RPG, или, как это называют западные коллеги-обозреватели, Role-Playing Strategy (RPS). Человечество уже перевидало десятки, если не сотни таких смесей, и ни одна из них не была удачной. Были, правда, исключения — Warlords: Battlecry 1, 2 и WarCraft III: Reign of Chaos. В самом скором времени их число, быть может, пополнится. Знакомьтесь — Spellforce: The Order of Dawn, одна из самых многообещающих игр, ожидающихся в этом году.

Сюжет вкратце таков. Когда-то в фэнтези-мир Фиара приперлась банда элементалей и натворила кучу пакостей, в результате чего страна чуть была не стерта с лица... Земли, наверное. Но нашелся один колдун, который щедро "наградил" обидчиков файрболами и молниями. Через некоторое время элементали снова вторглись в Фиару. Того мага уже не было в живых. На этот раз путь негодяям преградил некий Герой, который и станет главным действующим лицом в игре.



Самое интересное, что об этом герое пока ничего не известно: нет скриншотов с его изображением, даже имя не говорят. А может это будет сюрприз, и в роли главгероя выступит кто-то вроде Дюка Нюкема? Хотя это вряд ли...

Отличительной особенностью Spellforce является возможность контролировать до шести рас одновременно. Зачем так много? Дело в том, что ни одна из всех рас, представленных в игры (а это люди, гномы, эльфы, темные эльфы, орки и тролли), не способна одновременно добывать все виды ресурсов (их будет шесть). К примеру, эльфы куют хорошее оружие, а надевать каски и брать в руки кирки отказываются — это дело гномов. Надеюсь, логика ясна. При этом невольно напрашивается вопрос: что насчет баланса? Гранды игровой индустрии, такие, как Blizzard, годами точат баланс в играх, где присутствуют только две или три расы. А здесь сразу шесть!.. Разработчикам стоит задуматься, нужно ли столько?

Игра создается на модифицированном движке Aquanox-а. На что способен этот бенчмарк-передовик, сказать сложно. Но скриншоты разят наповал. Причем в одинаковом изобилии представлены как крупные планы, так и виды с высоты птичьего полета. Возможности камеры, если верить шотам, действительно широки, и графика будет великолепной.

American McGee's Oz

Разработчик: Carbon6 Entertainment
Издатель: пока неизвестен
Дата релиза: 2004 год.

Самый безбашенный игродел, оригинал и приколист, Америкэн МакГи, который когда-то участвовал в создании самого Doom-а и подаривший уникальную American McGee's Alice, наконец, рассказал человечеству о своих дальнейших планах. Желая продолжить хирургическое вмешательство в самое сердце любимых детских сказок, МакГи долго выбирал следующую жертву и, наконец, нашел. Следующим "пациентом" станет известная сказка "Волшебник страны Оз" (в переводе на русский она известна как "Волшебник изумрудного города").

Об игре в данный момент известно не так много, как хотелось бы, но могло и этого не быть. В плане геймплея American McGee's Oz будет сильно отличатся от приключений Алисы. Маэстро обещает полностью нелинейный сюжет и возможность прохождения игры совершенно разными способами. По количеству доступных свобод МакГи сравнивает свое детище с GTA3. Не знает, видимо, что уже есть Postal 2, а это именно то, к чему нужно стремиться. Однако в игре не будет места "тупой резне", как выразился все тот же МакГи. Игроку нужно будет понять обитателей мира Oz и помочь им предотвратить кровопролитие любыми доступными способами, в том числе и насильственными.

Подробностей, повторюсь, мало, но те, что есть, заставляют сердца поклонников творчества МакГи биться чаще. И есть отчего. Несмотря на такую, я бы сказал, смешную основу, игра ожидается явно не детская — с невероятной концентрацией насилия и обилием кровавых сцен. Каких-либо заявлений насчет игродвижка пока не поступало, но то, что видно на скриншотах, заставляет отбросить сомнения о качестве графике подальше. И на Q3-шный движок, как многие утверждают, это совершенно не похоже.



Four Horsemen of Apocalypse

Сайт: http://www.3do.com/4horsemen
Разработчик: 3DO (www.3do.com)
Издатель: 3DO
Дата релиза: III квартал 2003 года.

Четыре всадника Апокалипсиса. Хорошее название для новой игры от создателей обросших рекордным количеством адд-онов Army Men и бессмертных Heroes of Might & Magic, не находите? Более того, новая игра не имеет ничего общего ни с игрушечными солдатиками, ни с Героями. Это новый жанр, новая графическая манера, новый брэнд. Впервые в истории 3DO собирается выпустить кровавый экшен-файтинг с библейским сюжетом и... рейтингом Mature. Это значит, что несовершеннолетним играть в это нежелательно. Это может повлечь за собой резкое снижение продаж и даже запрет в некоторых странах. Зачем это нужно 3DO, у которой и так проблем хватает, пока не ясно. Впрочем, это не наше дело.

Игроку предстоит влезть в шкуру падшего ангела по имени Абаддон, которого, несмотря на то, что он падший, послали на Землю с очень даже благородной миссией: защитить землян от четырех всадников Апокалипсиса. Помогать ему в этом будут: серийный убийца, проститутка, сенатор-взяточник. Хорошая компания, ничего не скажешь. Каждый играбельный персонаж уникален. Так, например, сенатор (с говорящей фамилией Скотт) имеет навыки ведения переговоров и способен переманить противника на сторону игрока, проститутка (кстати, ее зовут Джесси Хорнер) умеет... гм... оказывать первую медицинскую помощь, серийный убийца обладает неким даром, позволяющим определять местоположение противника, а Абаддон — мастер боевых искусств. Для него разработчики заготовили более тридцати различных комбо, превращающих процесс убийства в настоящее произведение искусства.



Обещают великолепную графику, превосходную анимацию и высококачественную озвучку. Кстати, в качестве моделей для motion capture выступает SmashCut Action Team, делавшая хореографию боев для "Ворона", "Бойцовского Клуба" и "Матрицы". Озвучивать же персонажей будут профессиональные актеры, такие, как Tim Curry, Lance Henriksen и Traci Lords. Лучший выбор 3DO это, безусловно, Тим Карри. Озвучивает он Сатану (здесь он выступит в роли главаря банды всадников Апокалипсиса). Послушать фрагменты озвучки удалось не многим, а кто слышал, не хочет больше ничего слышать об этой игре — о-о-очень страшно...

Однако отбросим в сторону все радости. До сих пор нет еще ни одного скриншота из игры. В огромных количествах по сети разбросаны лишь арты, имеется в наличии пара рендеров — значит вопрос о графике остается открытым. У нас в наличии есть лишь обещания разработчиков, с полным списком которых вы ознакомитесь в одном из ближайших номеров.

Homeworld 2

Сайт: http://homeworld2.sierra.com.
Разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com).
Издатель: Sierra Entertainment (www.sierra.com).
Дата релиза: предварительно июль 2003 года.

Человек-легенда Алекс Гарден (Alex Garden), совсем недавно подаривший нам великолепных Impossible Creatures, которых игровая общественность встретила не так горячо, как ему хотелось, решил-таки вернуться в родную стихию — космос. На земле Impossible Creatures не могли на равных соперничать с WarCraft-ом или C&C: Generals. С Homeworld 2 такого, надеюсь, не случится.

Первый Homeworld вышел в свет в самое подходящее время. Конкурентов еще не было, а плагиаторы не сообразили, где находятся истинные ценности. Долгое время Homeworld оставался единственным в своем роде. И не успели конкуренты опомниться, как на наши с вами головы обрушилась громада — Homeworld: Cataclysm. Число поклонников росло в геометрической прогрессии. Шло время, обезумевшие фанаты требовали продолжения банкета, но долгое время Homeworld второй существовал лишь в воображении Алекса Гардена. Конкуренты тем временем уже опомнились и в свет почти одновременно вышли великолепная, по заверениям Левиафана, Hegemonia и не менее великолепный O.R.B. Homeworld со своим адд-оном был закинут на пыльную полку. Лишь тогда достопочтенный Гарден опомнился. За что ему большое космическое СПАСИБО!

Положительными героями станут уже дважды известные Kushan, жители планеты Hiigara, а в роли отрицательных выступит раса с названием Vaygr. Противники будут совершенно не похожи друг на друга. Первые берут качеством, вторые — количеством. Чтобы поддерживать на ходу свою "армию", игроку вновь придется заниматься сбором ресурсов из скоплений метеоритов. В отличие от первого Homeworld-а, космолеты теперь будет существенно различаться размерами. Впрочем, это все мелочи.

Стоит ли говорить об улучшенной графике? Видимо, стоит... Сэр Алекс обещает внедрить в игру огромное количество доселе невиданных спецэффектов, что позволит значительно улучшить графику. Следует отметить появление пиксельных шейдеров на бескрайних просторах космоса. Само собой, системные требования многократно возрастут.

Мы же будем ждать, скрестив пальцы, и надеяться, что Гарден не последует дурному примеру, и игра выйдет вовремя.

P.S. Группа "Yes", к сожалению, не будет писать музыку для Homeworld 2.

Roll, roll_zv@tut.by



Heart of Stone

Разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
Издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
Дата релиза осень 2003 года.

Heart of Stone (HoS) — многообещающая игра от создателей великолепных Commandos и не менее великолепных Praetorians. Если вы ничего не слышали об этом проекте, то это только потому, что об игре до недавних пор ничего не рассказывали. Однако сразу после выхода "Преторианцев", HoS начала обрастать подробностями.

Жанр игры заявлен как RPG+Adventure. В качестве главных действующих лиц задействована банда "хороших ребят". Каждый из них уникален; потеряв одного из них, вы не сможете продолжить нормально играть. У каждого персонажа есть свое прямое предназначение: один может передвигать тяжелые предметы, второй меткий стрелок, третий имеет воровские навыки и так далее в подобном духе. Принцип



геймплея до боли напоминает незаслуженно забытых Lost Vikings.

В игре будет трехмерная графика. К тому же, по заверению разработчиков, это будет настоящая трехмерность. Что это значит? Сейчас попробую объяснить. По мнению разработчиков, переход в трехмерность не дал ничего играм жанра экшен/РПГ. Игрок не получает никаких преимуществ от того, что может покрутить камеру вокруг своего героя. В HoS все будет по-другому. Трехмерность влияет на многое: игрок сможет забираться на столы и стулья, переворачивать любую мебель, блокировать двери. Цитирую Хорхе Росардо, одного из разработчиков: "Уверяю вас — почувствуете себя так, будто только что выбрались из наручников, в которых провели последние несколько лет".

Ну что ж, этим словам хочется верить. Увидеть HoS своими глазами вы сможете не раньше октября сего года.

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 2.05.2003 г. в 18.00. Тираж 22915 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 2339.